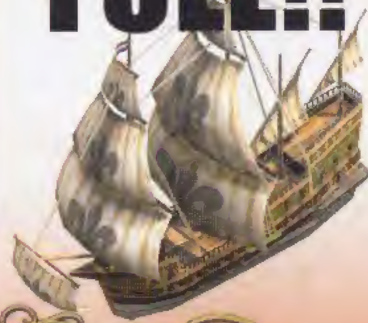
2 CDs JOC FULL! - PORT ROYALE

CÂȘTIGĂ: UN SCANER MUSTEK

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Septembrie 2004

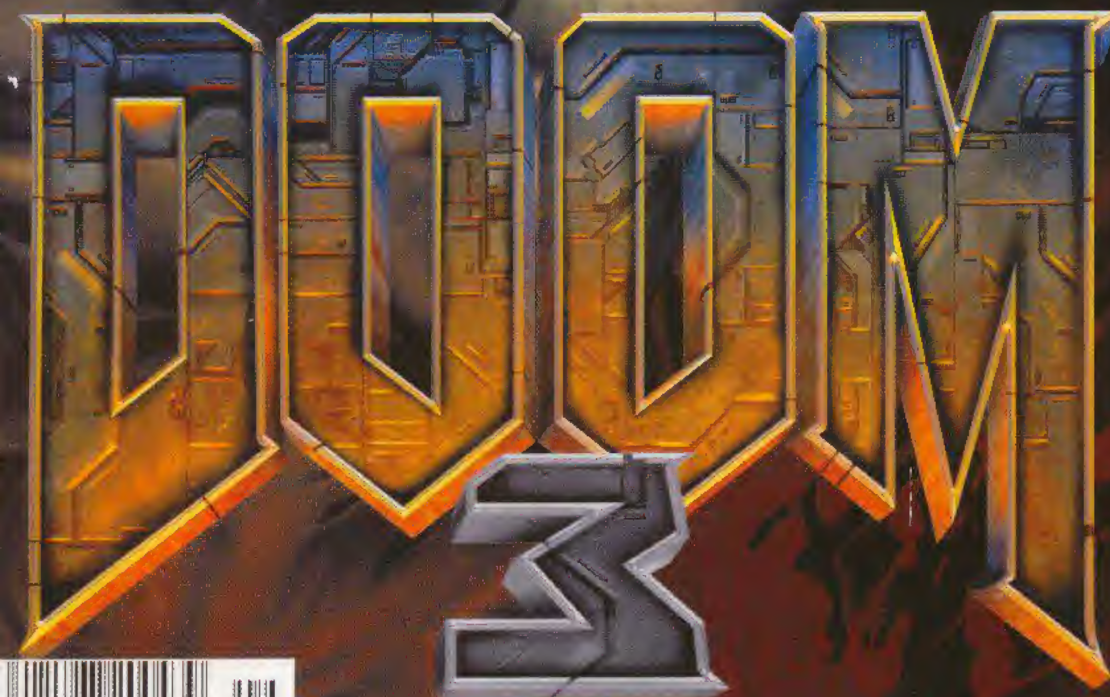
JOC FULL!!



Port Royale

Gold, Power and Pirates





PREVIEW

GTA: San Andreas
Mai mult decât ne-am imaginat

Gothic III
Pregătiți-vă pentru un clasic

REVIEW

Spellforce: The Breath of Winter
Înghețați în fața calculatorului

Mashed
Nebunie cu mașini ca în vremurile bune

TEST! SCANERE



SCANARE RAPIDĂ ȘI EFICIENTĂ



LEI

DEMOS MYST IV REVELATION ■ MASHED ■ WORMS FORTS: UNDER SIEGE **DRIVERE** ATI CATALYST 4.9 BETA ■ NVIDIA FORCEWARE 61.77
MODS CRY ENGINE SDK **PATCH** SACRED 1.7 BETA 31 ■ UNREAL TOURNAMENT 2004 3270 **FILME** COUNTER-STRIKE SOURCE ■ HALO 2

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.
Urmărește detalii pe www.level.ro

Ce e rău în a evolua? De ce se teme lumea de lucruri noi? Producătorii vor, distribuitorii nu. Banul dictează mersul lucrurilor și în momentul ăsta sugrumă originalitatea. Dacă nu ai nume, nu se vinde. Dacă nu ai femei, nu se vinde. Dacă nu ai sânge, nu se vinde. Suntem învățați încetul cu încetul să ne placă numai ce vor EI. Dacă nu se scot și alt fel de jocuri, înseamnă că astea de acum sunt bune, nu? Mulțumiți-vă cu ce aveți, nu cereți mai [... mult ...].

Paradoxal, japonezii produc și cumpără numai jocuri ieșite din mintea unor asiatici bolnavi.

Ești o bilă și strângi 

Crești și ajungi să strângi stadioane și 

Iar jocul nu numai că este genial, dar se vinde și se vinde și se vinde. Occidentalii sunt mai conservatori și nu știu altceva decât Lara Croft, arme, 90-60-90. Noi suntem și mai triști. Urâm consolele pentru că nu suntem obișnuiți cu ele. E alegerea fiecăruia, dar odată luată, alegem să ignorăm niște care nu ar trebui să fie trecute cu vederea de nimeni.

Îmi plac jocurile așa cum sunt ele. Vreau o armă și un monstru în care să trag. Am nevoie doar de câteva regimente de soldați și de o armată împotriva căreia să mă avânt. Nu vreau surprize, vreau să știu ce joc. Vreau să nu mă trezesc în mijlocul misiunii, pierdut în taste și obiective. Pentru mine, totul trebuie să fie clar și cât se poate de familiar. Dacă ceva nu e stricat, de ce să îl repari? Lăsați jocurile așa cum sunt. Inspirați-vă din clasici. Nu vreau nimic ***mai mult.***

Așa că revenim la DOOM 3. Ne place pentru că e DOOM și nu vrem mai mult de la el. Îl urâm pentru propria noastră neputință în fața mașinii de marketing a mai marilor companii. Înjurăm jocurile de consolă, dar nu reușim să ne inspirăm din succesul lor. Stagnăm și încetul cu încetul o să uităm că putem face mai mult...

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Full Spectrum Warrior
2. DOOM 3
3. Spellforce: The Breath of Winter



cioLAN
1. DOOM Remake
2. Spellforce: The Breath of Winter
3. Guilty Gear XX Reload



BogdanS
1. Mororola SURFBoard SB5100i
2. Sony ATRAC CD Walkman
3. SMC Wireless Broadband Router



Marius
1. DOOM 3
2. Richard Burns Rally
3. Spellforce: The Breath of Winter



Rzarectha
1. DOOM 3
2. Richard Burns Rally
3. Full Spectrum Warrior



KiMO
1. Full Spectrum Warrior
2. Guilty Gear XX Reload
3. Mashed

LEVEL SEPTEMBRIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Myst IV Revelation
Gooka: The Mystery of Janatris
Mashed
Worms Forts: Under Siege

DRIVERE

ATI Catalyst 4.9 BETA
NVIDIA ForceWare 61.77

MODS

Cry Engine SDK

PATCH

Sacred 1.7 beta 31
Unreal Tournament 2004 3270

WALLPAPERS

Grand Theft Auto: San Andreas

MEDIA

Filme
- Counter-Strike Source
- Halo 2
- Need for Speed Underground 2

Imagini
- Vampire - The Masquerade: Bloodlines
- Half-Life 2
- Jagged Alliance 3D

UTILITARE

CD Roller
Crystal Player 1.8
FRAPS 225
Neat Image 4.0
WinMPG Video Convert 5.5

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.1 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a discului furnizat de LEVEL în variantă completă.

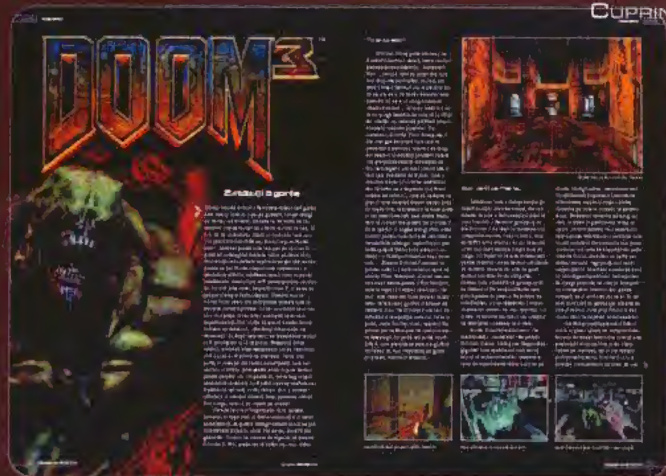
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

48 SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

Povestea unui dragon supărat





32 DOOM 3

Agonie sau extaz?

LEVEL SEPTEMBRIE 2004

CUPRINS

news

Neverwinter Nights 2 va deveni realitate

Producător Obsidian Entertainment **Distribuitor** Atari **Data lansării** primăvara 2006 **On-line** www.atari.com/nwn2/



Tocmai când credeam că firavul RPG va fi pus la pământ de către vigurosul Action, Atari a sărit cu un comunicat de presă ce va încălzi inimile (și săbiile) multor fanatici. Forgotten Realms: Neverwinter Nights 2 este pe bancul de lucru și va fi terminat (zic ei) prin 2006. Având în vedere succesul cunoscut de către bătrânul Neverwinter Nights (mii de module create de fani, corijențe, repetenții, căsnicii distruse, hamsteri morți de foame ș.a.m.d.), mă așteptam la un asemenea anunț mult mai devreme, dar, cum spun bătrânii, mai bine mai târziu decât niciodată.

Acum că ați aflat vestea cea mai bună, o să v-o spun și pe cea bună: NWN 2 va crește mare și sănătos sub stricta supraveghere a celor de la Obsidian Entertainment, și nu sub ochiul atent al lui BioWare. Pentru a spulbera orice umbră de îndoială cu privire la profesionalismul celor de la Obsidian, o să vă vorbesc puțin despre „tatăl" companiei. Acesta se numește Feargus Urquhart și, dacă aveți senzația că ați mai auzit acest nume undeva, să știți că simțurile nu vă înșală. Feargus s-a aflat, până acum un an, la cârma Black Isle Studios (Planescape Torment, Icewind Dale și Fallout 2), companie care, cred eu, nu mai are nevoie de nici o prezentare. Mai mult, într-un interviu acordat site-ului GameSpy, Feargus a făcut cunoscute numele a doi dintre membrii echipei care lucrează din greu la NWN 2. Primul dintre aceștia este Darren Monahan, unul dintre producătorii seriei Icewind Dale, iar al doilea se numește Marc Holmes, fost art director al primului NWN.

Deși nu mai joacă rolul principal în povestea Neverwinter Nights, BioWare nu s-a abținut să stea pe margine și îi va ajuta pe cei de la Obsidian cu un sfat două, cu un engine grafic (în cazul nostru, Aurora), după puteri, urmând ca de restul (design, art, îmbunătățiri aduse engine-ului) să se ocupe ceata lui Feargus.

Deși majoritatea fanilor se așteaptă ca NWN 2 să preia povestea de acolo de unde a lăsat-o Hordes of the Underdark, Feargus are altceva în gând. Chiar dacă decorul va fi același (împrejurimile orașului Neverwinter), povestea va fi una nou-nouță, iar 20 va redeveni nivelul maxim la care vă veți putea duce personajul. Cu toate acestea, cei care oftează la gândul că iar vor trebui să crească un personaj de mic nu trebuie să dispere. Feargus a promis că primele ore de joc vor fi extrem de interesante și nu vă vor lăsa timp să plângeți de mila nefericitului pe care îl ghidați prin Neverwinter.

Acestea fiind spuse, eu consider că Neverwinter Nights 2 se află pe mâini bune și pot să stau liniștit până în 2006, când jocul va vedea lumina rafturilor.

■ cioLAN

COLIN MCRAE 2005

Vestea rea ar fi că posesorii de console PS2 nu vor putea juca Colin McRae deoarece nu va exista o variantă și pentru ei. Vestea bună este că vorbim doar despre posesorii de console PS2 din America de Nord. Ba mai mult, Codemasters a anunțat că nici varianta de PC nu va fi disponibilă în magazine, ci poate fi cumpărată doar online. Așa că au rămas doar cei cu Xbox, care așteaptă fericiți lansarea jocului. Între timp, în Europa, viața e frumoasă și în septembrie vom avea Colin McRae 2005 pe PC, PS2 și Xbox.

LEVEL TOP 10

AUGUST 2004*

1.	**Star Wars – Knights of the Old Republic**	174
2.	**Need for Speed Underground**	122
3.	**Thief: Deadly Shadows**	104
4.	Far Cry	97
5.	Unreal Tournament 2004	79
6.	Hitman: Contracts	61
7.	Spider-Man 2	50
8.	Ground Control 2: Operation Exodus	35
9.	The Suffering	17
10.	Besieger	1

*preluat de pe www.level.ro

GTA: SAN ANDREAS – SIZE DOES MATTER

O nouă știre despre San Andreas. Că va fi pentru PS2 v-am spus, poze v-am arătat, iar despre data de lansare nu v-a spus nimeni nimic. Și nici nouă.

Revenind în prezent, screenshot-uri noi nu avem, data de lansare încă nu a devenit oficială, iar PS2-ul încă este favoritul celor de la Rockstar. În schimb, am aflat că San Andreas ne va ține cel puțin 150 de ore cu ochii beliți în televizor (sau, dacă dă Al de Sus, în monitor). 150 de ore de joc! Asta înseamnă că e de cel puțin șase ori mai mare decât KotOR (poate voi l-ați terminat în mai puțin timp decât mine). Lung, tată...

The Roots

Producător Tannhauser Gate **Distribuitor** Cenega Publishing **Data lansării** 28 februarie 2005 **On-line** www.theroots-game.com

Și dacă tot am început ziua cu un RPG, de dragul consecvenței o să vă mai povestesc despre unul. Intitulat The Roots, el va fi produs de către Tannhauser Gate (companie cu sediul în Wroclaw, Polonia). După cum observați, din ce în ce mai mulți polonezi își bagă coada în RPG-uri. Mai întâi The Witcher, acum The Roots, mă întreb ce mai urmează? Oricum, cunoscându-i pe polonezi, nu pot decât să mă bucur. De distribuție se va ocupa Cenega Publishing (companie de care ați auzit și veți mai auzi cu siguranță).

Ca în orice RPG „cu vână", povestea se învârte în jurul conflictului dintre Bine și Rău, forțe reprezentate în The Roots de Demon Lord și Lady of Life, doi plictisiți care, în loc să-și vadă de treburile lor zeiești, se bat ca doi berbeci. Ca de obicei, oamenii și al lor liber arbitru (se pare că liberul arbitru îi bagă numai în buclucuri) sunt antrenați în acest conflict. Aparent, Binele învinge, Răul este închis într-un copac (!?) și viața își continuă cursul firesc. Dar aparențele înșală, pentru că în ***The Roots*** nimic nu este așa cum pare. Răul deschide un ochi, Binele îi deschide pe amândoi și îl zărește pe Yan, care își vedea de treabă liniștit. Ce urmează este lesne de ghicit. Yan pune o mână pe Sabie și una pe Magie și pornește un masacru metodic pe câmpiile înverzite ale Lorath-ului.



Calea spre victorie e lungă și anevoioasă și de-a lungul ei vă veți clăti ochii cu efecte speciale menite să vă dilate pupilele, motion capture cât cuprinde, tot ce înseamnă „realistic weather effects" și multe alte bombonele pentru ochi.

Toți cei interesați de RPG-ul celor de la Tannhauser Gate mai au de așteptat câteva luni bune (28 februarie 2005) până când vor avea ocazia să-l joace pe PC și pe Xbox. Deși nu vor exista variante pentru Sony PlayStation 2 și Nintendo GameCube, o variantă specială pentru Nokia N-Gage, intitulată The Roots: Gates of Chaos, se află și ea în producție.

■ cioLAN





PROGNOZA PE 2005 – 2006

Activision a anunțat programul competițional pentru perioada aprilie 2005 – martie 2006 (adică anul fiscal 2006).

Așa că în această perioadă se vor lansa și sequel-uri la următoarele jocuri: True Crime, Call of Duty, Spider-Man, Tony Hawk, Shrek și Quake. Se pare că ele se vor orienta spre noua generație de console, dar acesta este încă un zvon.

PATCH-UL DE FAR CRY ARE NEVOIE DE UN PATCH

Cei de la Ubisoft au decis că cei de la Ubisoft au decis că patch-ul de Far Cry are nevoie de patch-ul de Far Cry. Așadar, mult așteptatul patch de Far Cry va rămâne mult așteptatul patch de Far Cry. Motivul? Incompatibilitatea cu unele plăci grafice cu chipset ATI este motivul. Așadar, nu instalați patch-ul de Far Cry 1.2 pentru că în curând va veni patch-ul pentru patch și în sfârșit vă veți instala patch-ul de Far Cry 1.2. Noi să fim sănătoși să fim!

Surprize de la japonezi

Dacă vreunul dintre voi credea că japonezii s-au potolit, se înşală. Tocmai am aflat că Hironobu Sakaguchi are în plan două RPG-uri mari cât două zile de post. Nimic spectaculos până acum. Un individ şi două RPG-uri. Însă când individul e fostul vicepreşedinte al Square şi, mai mult, unul dintre creatorii seriei Final Fantasy, brusc totul devine cât se poate de interesant.

Japonezul nostru a părăsit Square pentru a-şi înfiinţa propria companie producătoare de jocuri, Mist Walker, o companie mică, dar plină de angajaţi aleşi pe sprânceană. Ştirea devine şi mai interesantă când aflăm numele vicepreşedintelui companiei. Acesta este Kensuke Tanaka, un alt „defect" (în sensul bun) care a lucrat cu Square Enix şi şi-a băgat coada în proiecte precum Final Fantasy Tactics Advance şi PlayOnline. Cunoscând îndeaproape rezultatele muncii celor doi, am o mare bănuială că voi fi plăcut surprins de cele două RPG-uri.

Hironobu Sakaguchi a fost destul de zgârcit în declaraţii şi s-a mulţumit să ne asigure că toată „înţelepciunea" acumulată în 20 de ani de experienţă în domeniu va fi muncită până la epuizare. Mai mult, acest Hironobu ne-a asigurat că toate ideile bune care au făcut seria Final Fantasy ceea ce este astăzi nu vor lipsi din cele două RPG-uri aflate în lucru. „Voi lucra până la epuizare în speranţa că aceste două jocuri vor aduce lacrimi în ochii jucătorilor", a declarat Hironobu cu faţa umflată de plâns. Eu nu pot decât să-i urez „Şi la mai mare, Hironobule tată! Şi fă-mă să plâng cum n-am mai plâns până acum!!!!"





Şi fiindcă nu avem poze mai recente, mai jos puteţi admira munca lui Hironobu. Final Fantasy cât cuprinde! Şi una bucată Hironobu (cel din mijloc).

■ cioLAN





SE VOR LANSA

SEPTEMBRIE 2004

ShellShock: Nam '67	Eidos
Colin McRae Rally 2005	Codemasters
Call of Duty: United Offensive	Activision
Tiger Woods PGA TOUR 2005	EA
Port Royale 2	Ascaron
Codename: Panzers	CDV
Conflict: Vietnam	SCi
Euro Rally Champion	Oxygen
Armies of Exigo	EA
Silent Storm Gold	JoWooD

BLOODRAYNE VINE ÎN ROMÂNIA!

Da, aţi auzit bine, adaptarea pentru marele ecran a jocului BloodRayne se va filma la noi în bătătură. Şi nu numai atât... Actriţa care o va interpreta pe sexoasa sugătoare de sânge nu e alta decât Kristana Loken, după care ni s-au scurs ochii în Terminator 3. Pe lângă frumoasa de mai sus, filmul îl mai are în distribuţie şi pe urâtul de Ben Kingsley, care ar trebui probabil să fie cel care să dea un iz de profesionalism filmului.

Codemasters amână o serie de titluri. De ce oare?



Cunoscutul producător englez continuă sarabanda amânărilor prin decizia de a amâna o serie de jocuri cu temă preponderent militară, pe care le așteptam cu nerăbdare. Astfel, Operation Flashpoint 2 a ajuns să fie anunțat pentru toamna 2006, iar lansarea versiunii de Xbox a primului Operation Flashpoint, joc ce s-a vândut în peste un milion de exemplare, nu va mai avea loc în toamna anului 2004, cum se anunțase inițial, ci tocmai în vara lui 2005. RTS-ul Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945, produs de rușii de la 1C, nu stă nici el mai bine. Cu toate că munca la el este foarte posibil să se fi încheiat, isteții de la Codemasters s-au gândit să-l amâne până în vara anului 2005, chiar dacă jocul urma să fie lansat în vara acestui an. Toate aceste amânări vin pe fondul negocierilor dintre Codemasters și Ubisoft, gigantul producător și distribuitor francez urmărind achiziționarea urgentă și cât mai avantajoasă din punct de vedere financiar a companiei engleze. Iar dacă ne gândim că în momentul înșirării acestor rânduri pe hârtie negocierile dintre cele două companii se află într-un stadiu foarte avansat, există toate șansele ca Operation Flashpoint 2, alături de toate celelalte titluri menționate mai sus, să vadă rafturile magazinelor sub aripioara ocrotitoare a celor de la Ubisoft. Motivul pentru care nu le vom juca prea curând este unul extrem de firesc. Sunt jocuri care se vor vinde ca pâinea caldă, o adevărată mană cerească pentru orice distribuitor și poate tocmai de aceea discuțiile vor dura ceva mai mult, cei de la Codemasters gândindu-se și ei la mulțimea de verzișori ce le vor umple buzunarele neîncăpătoare.

■ KiMO

Atari anunță RTS-ul Act of War: Direct Action

Producător Eugen Systems **Distribuitor** Atari **Data lansării** primăvara 2005 **On-line** www.eugensystems.com

Jocul se află în producție în ograda francezilor de la Eugen Systems și urmează să fie lansat în primăvara anului 2005, la realizarea lui contribuind și binecunoscutul autor și expert în domeniul politicii armatei americane, Dale Brown.

Acțiunea din Act of War: Direct Action se petrece în viitorul apropiat și se învârte în jurul unor forțe de elită ale armatei americane care se opun complotului pus la cale de către un puternic conglomerat petrolier. Acesta urmărește să răstoarne actuala ordine mondială prin ridicarea prețului petrolului și prin atentate teroriste asupra principalelor puteri politice și militare ale lumii. Pe parcursul campaniei single player, veți prelua atât rolul armatei americane, așa cum o știm în zilele noastre, cât și al unei unități anti-teroriste, numite „Task Force Talon", ce se bucură de accesul la cele mai noi tehnologii și arme experimentale. Jucătorul va avea la dispoziție în luptă o serie de vehicule comandate de la distanță care, combinate cu puterea distructivă a elicopterelor Apache și a tancurilor americane Abrams și Paladin, îi vor face sarcina mult mai ușoară. Detaliile despre a treia facțiune a jocului, teroriștii, ne sunt însă aproape necunoscute, dar din ceea ce am aflat se pare că ne vom putea juca în rolul lor doar în multiplayer. La prima vedere, Act of War pare un joc de strategie ca oricare altul, principalele avantaje ale acestuia părând a fi doar grafica incredibil de detaliată și spațiile mari de joc. Veți construi baze, veți căuta resurse, iar vizibilitatea se reduce la ceea ce văd propriile trupe. Acestea vor putea ataca inamicul în propriile clădiri și veți putea urmări cele două părți luptându-se în interiorul acestora până când una dintre ele va ieși învingătoare. Vor exista și elemente deosebite, cum ar fi posibilitatea de a captura prizonieri de război care vă vor ajuta să acumulați noi resurse. Iar dacă vreți informații despre armatele ce vă așteaptă în față, tot ce trebuie să faceți este să interogați prizonierii. Pe de altă parte, inamicul poate face același lucru cu prizonierii capturați din tabăra voastră, așa că va trebui să fiți foarte atenți cum și pe cine veți trimite la înaintare. Important în economia jocului este felul în care se găsesc diversele resurse pe cuprinsul planetei. De exemplu, în Egipt, pentru a supraviețui, veți fi nevoiți să apărați și să exploatați rafinăriile de petrol, fiecărei zone de pe glob corespunzându-i un anumit tip de resurse.





■ KiMO

DOOM 3 BATE RECORDURI... ÎN PIRATERIE

Peste 50.000 de copii ilegale ale jocului DOOM 3 au fost descărcate de pe rețelele peer-to-peer în week-end-ul dinaintea lansării oficiale. Apariția jocurilor înaintea lansării este un lucru normal, însă DOOM 3 bate orice record. Pagubele estimate de compania Alfred Hermida se ridică la suma de 2.749.500 de dolari și asta fără a lua în calcul variantele răspândite pe CD-uri pirat sau cele luate cu hard-ul de la unu' sau altul. id Software sau Activision nu au anunțat încă ce măsuri vor lua pentru a reduce pierderile care se vor ridica la câteva milioane bune de dolari.



Valve o face lată. Din nou.

Iată că geniile de la Valve au făcut-o din nou! Ca și cum n-ar fi fost de ajuns că au scăpat codul sursă de HL2, ceea ce a amânat jocul cu aproape un an, iată că astăzi aflăm că deștepții ăștia au reușit să facă public un fișier cu toate dialogurile din Half-Life 2, dezvăluind astfel toată povestea jocului.

Fișierul a putut fi download-at o dată cu beta-ul de Counter-Strike: Source, demn de luat în seamă fiind faptul că toată chestia s-a întâmplat cu puțin înainte de încărcarea jocului în rețeaua Steam.

Ce căuta fișierul ĂLA acolo, cred că nici ei nu știu, boss-ul de la Valve, Doug Lombardi, refuzând să facă orice fel de declarații pe această temă. Cert este că la această oră mulți dintre voi discută pe marginea finalului „neașteptat" al jocului și se gândesc de câți ani va mai avea nevoie producătorul ca să lanseze un joc ce începe să semene din ce în ce mai mult cu o glumă proastă. Dacă întreaga poveste se dovedește a fi adevărată, mă aștept ca producătorii să-și ceară mii de scuze în fața gamerului de rând pentru greșeala comisă și chiar să anunțe amânarea jocului cu încă un an pentru a-i rescrie scenariul. Ar fi culmea ca apoi să ne surprindă cu o nouă gafă! Oricum, încep să cred că tântălăi mai mari ca ăștia nu am mai văzut. Cine știe, poate atunci când o să lanseze Half-Life 2 chiar o să găsim pe CD un cu totul alt joc. Sau poate până atunci apare Duke Nukem Forever. Nu m-ar surprinde. Bravo, băieți! Bravo!

■ KiMO









Semnificația simbolurilor

Demo pe CD
Imagini pe CD
Wallpaper pe CD
Film pe CD
Patch pe CD
MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

S.T.A.L.K.E.R. AMÂNAT

Mult așteptatul FPS/RPG al celor de la GSC Game World a fost amânat. Acesta nu va mai fi lansat la sfârșitul acestui an, ci abia la începutul anului viitor.

Pe cât de proastă pare știrea de față, nu cred că este cazul să îi plângem prea mult de milă. Jocul oricum nu era gata de lansare atât de repede, iar o poziționare a sa atât de aproape de lansările unor super-concurenți precum DOOM 3 sau Half-Life 2 nu i-ar fi priit.

CUMPĂRĂTURI DE VARĂ

THQ a dat nu mai puțin de 10 milioane (!!!) de dolari pentru a cumpăra Relic, studioul care a produs Homeworld și care lucrează acum la Warhammer 40,000: Dawn of War. O groază de bani!

De asemenea, gigantul media AOL Time Warner a băgat mâna în portofel și a cumpărat Monolith Productions (producătorii lui No One Lives Forever, TRON 2.0 etc). Detaliile financiare nu au fost făcute publice.

Grand Theft Auto: San Andreas



Vreți mai mult? Vă dăm noi mai mult!

preview

Știți probabil ce este E3-ul... Cel mai mare show al industriei jocurilor, desfășurat în Los Angeles, locul în care dacă nu ești văzut, nu prea exiști. Ei bine, anul acesta s-a întâmplat ceva tare haios la E3. Pe lângă faptul că eu nu eram niciunde de găsit (pentru că îmi plângeam soarta și viza într-o bodegă din Brașov), s-a întâmplat ca cel mai important joc, cel care a creat cea mai mare vâlvă... să nu fie prezent la show. „Vinovați" sunt cei de la Rockstar și al lor Grand Theft Auto: San Andreas, care s-au limitat la a da un interviu în exclusivitate unei reviste de profil și au ignorat total E3-ul. Dar când ultimul joc din serie (Vice City) a avut nu mai puțin de patru milioane de PREcomenzi (!!!), e și normal să ajungi să-ți creezi propriile reguli...

De atunci, cei de la Rockstar au hrănit mulțimea curioasă cu picături de detalii despre joc. Interviurile au fost alese de ei, revistele s-au bătut să le prezinte jocurile, iar mulțimea a devenit din ce în ce mai înfometată. E și normal, San Andreas fiind unul dintre acele jocuri de care începi să devii din ce în ce mai interesat pe măsură ce afli mai multe despre el.

Că San Andreas e „un stat, nu un oraș", probabil că știți deja dintr-o știre apărută în revistă lunile trecute. Ceea ce poate unii nu înțeleg este reacția pe care au avut-o cei care au jucat GTA III sau Vice City atunci când au auzit această declarație. Orașele din precedentele titluri din serie au reprezentat unul dintre atuurile respectivelor jocuri. Imense, pline de viață și incredibil de reale. Iar faptul că în San Andreas este vorba nu e un singur oraș, ci de trei (cu tot cu spațiile dintre ele: munți, văi, păduri etc.) este ceva greu de imaginat. Este însă primul șoc de care trebuie să treceți pentru a putea asimila și restul informațiilor despre următorul joc din celebra serie Grand Theft Auto. Vi s-a părut că GTA III sau Vice City au fost proiecte ambițioase? Atunci pregătiți-vă, pentru că Rockstar s-a decis să ne arate ce înseamnă un proiect cu adevărat ambițios.

Bun venit în cartier

Dacă acțiunea din GTA III a fost plasată cândva, în zilele noastre, iar cea din Vice City la mijlocul anilor '80, San Andreas ne aruncă înapoi în anii '90, într-o Americă plină de gangsteri, rapperi, Public Enemy și Guns'n'Roses. Cele trei orașe la care vom avea acces sunt puternic inspirate (așa cum am fost obișnuiți și până acum) din orașe reale. Astfel, Los Santos este echivalentul Los Angeles-ului, San Fierro seamănă cu San Francisco, iar Las Venturas este un mic Las Vegas virtual. Ce e și mai important este că trecerea dintr-un oraș în altul se va face străbătând drumurile dintre ele, întreaga zonă în care se află cele trei orașe fiind recreată aproape în totalitate. De unde și afirmația cu „un stat, nu un oraș". Imaginați-vă că trebuie să plecați din Los Santos și să ajungeți urgent în San Fierro. Aveți posibilitatea să urmați autostrada sau să săriți într-o mașină de teren și să încercați drumurile rurale, să săriți dealurile și să vă pierdeți prin păduri. Zona dintre cele trei orașe nu se rezumă însă numai la drumuri, producătorii încercând să o facă cât mai plină de viață și cât mai puțin plictisitoare. Asta înseamnă că multe misiuni (principale sau nu) vor trece pe acolo și că vă veți putea opri la un restaurant pierdut pe drum și să vă implicați într-o misiune „locală". În plus, Rockstar a promis că nu vor exista timpi de încărcare în timp ce ieșiți sau intrați într-un oraș, singurele astfel de momente apărând atunci când intrați sau ieșiți dintr-o clădire.

De ce? Pentru că asta este o altă noutate adusă de San Andreas. Clădirile vor avea de acum o mai mare importanță și nu vor fi reprezentate doar de niște case în care nu puteți intra nici cu tancul. Fiecare clădire este acum locuită și poate fi „vizitată". Noul GTA aduce cu sine conceptul de „robbery", datorită căruia puteți încerca să jefuiți casele bogătașilor din San Fierro sau ale sărăntocilor din suburbiile San Andreas-ului.



Fugi CJ, fugi!



Mi-a venit taxiul!



Poliția e acum mult mai bine pregătită

Cum funcționează? Faceți rost de un camion (ca să aveți unde să încărcați „bunurile"), strângeți o echipă (sau puteți alege să acționați singuri) și puneți ochii pe o casă. Mai multă putere de foc și mai mult „spate" înseamnă că vă puteți încumeta să atacați case mai înstărite și deci mai bine păzite. Gameplay-ul a fost modificat și cei de la Rockstar au împrumutat multe elemente din al lor Manhunt. Sistemul de ochire a fost perfecționat și a fost introdus și conceptul de stealth. Odată casa prădată, încărcați televizoarele, canapelele, radiourile și fiicele frumoase în camion și dați fuga la primul „comerciant" care se oferă să vi le cumpere.



De la zgârie-nori...

Noile locații sunt foarte diferite...



...până la autostrăzi imense

Dacă vă întrebați de ce trebuie să ne chinuim atât pentru a face rost de bani, iată și răspunsul (pe lângă cel evident: „Pentru că e o chestie excelentă!"). Povestea din San Andreas îl are în centru pe Carl Johnson (CJ), un fost dur din San Andreas, membru al găștii Orange Grove Families, care se întoarce în orașul de care reușise să scape, pentru a investiga moartea mamei sale. Pe lângă necazurile pe care le va avea cu restul găștilor din oraș, CJ se mai trezește și cu toată poliția pe urmele lui, după ce doi polițiști corupți îi înscenează o crimă. Fiind un om căutat, posibilitățile financiare ale lui CJ se reduc la cele din tinerețea lui, adică activități ilegale. Nimeni nu-l angajează pentru o misiune, tot ceea ce face fiind pentru familia sa. Tocmai de aceea banii vor fi o problemă mult mai mare decât în precedentele jocuri. De unde și introducerea posibilității de a jefui case.





De acum puteți înota!

Să sperăm că pescuitul nu e interzis

Când unii o iau razna (partea I)

Atenția acordată personajului vostru este incomparabilă cu cea din GTA III sau Vice City, San Andreas apropiindu-se mai mult de jocurile din genul RPG din acest punct de vedere. Astfel, CJ va avea mai multe caracteristici de care va trebui să țineți cont. Rezistența fizică, agilitatea, puterea, masa musculară sunt doar câteva dintre lucrurile cu care veți putea jongla așa cum vreți. Aspectul fizic va depinde de la jucător la jucător, iar în spatele acestui aspect se va ascunde un personaj cu totul diferit. Pe lângă diversele frizuri, tatuaje și haine cu care vă puteți „împodobi" personajul, va trebui să aveți grijă și de corpul lui.



Un tatuaj cu „Mama" aveți?

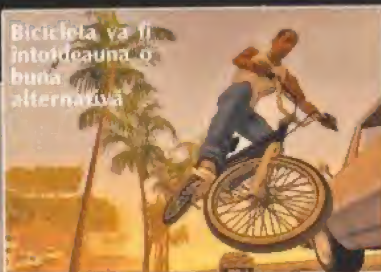
O surprinzătoare adiție în San Andreas a fost conceptul de foame. CJ este om și, ca orice om, are nevoi. Una dintre acestea este nevoia de a mânca, iar producătorii au pus un mare accent pe ea. Practic, trebuie să vă hrăniți personajul. Aveți la dispoziție o mulțime de fast food-uri și restaurante, fiecare cu mâncarea sa specifică. Care mâncare variază (NEBUNIE!) atât ca aspect, cât și ca efect. Mâncarea poate să fie grasă, ușoară, sănătoasă sau mai puțin. Dacă vă îndopați nonstop de la un fast food, o să ajungeți să aveți fundul cât casa și fetele o să facă mișto de voi pe stradă. Soluția vine sub forma sălilor de sport unde, pe lângă exercițiile de slăbire, puteți învăța și noi mișcări folositoare în lupta mano a mano. Iar dacă vreți să fiți idolul femeilor și toți mucoșii să fugă când vă văd, sunteți bine veniți să vă apucați să trageți de fiare. Și, evident (NEBUNIE din nou), ni se promit exerciții specializate pentru diverse grupe musculare. Adică nu vă apucați să puneți mușchi peste tot, ci vă puteți „sculpta" după bunul plac.

Când unii o iau razna (partea a II-a)

Să recapitulăm: orașe și spații mari între ele, mașini multe (să nu uit, vom avea și biciclete!) cu care să străbateți toți kilometrii ăia, autostrăzi, jafuri, grăsime și săli de forță. Și astea sunt doar adițiile la un joc deja excelent. Dar mai e...

Lucrurile se schimbă atunci când >




Bicicleta va fi întotdeauna o bună alternativă

sunteți în gașcă. Nu mai sunteți singuri, dar inamicii sunt mai mulți și mai răi. Aveți grijă în ce cartiere vă plimbați, dar dacă aveți probleme, puteți să săriți într-o mașină și să vă retrageți pe propriul teritoriu, unde oamenii voștri o să aibă grijă de voi. Teritoriile respective pot fi pierdute și cucerite (ceea ce înseamnă că, pe lângă partea de RPG, acum Rockstar vrea să bage și un pic de RTS). Există cazinouri sau alte afaceri pe care le puteți prelua și mai apoi conduce. Încetul cu încetul, vă clădiți un mic imperiu și începeți să puneți mâna pe cât mai multe teritorii. V-a supărat o gașcă? Săriți în mașină, adunați alți trei supărați și porniți la un drive-by de patru persoane. Ceilalți o să înțeleagă mesajul și poate în cele din urmă o să preluați conducerea asupra respectivului cartier și o să vă simțiți ca acasă pe fostul teritoriu inamic.

O modificare majoră adusă vechiului gameplay se referă la AI-ul personajelor. Ni se promite o schimbare radicală în comportamentul NPC-urilor și o variație mult mai mare în reacțiile și acțiunile acestora. De asemenea, lumea este acum mai rea și mai greu de intimidat (deși nu spune nimeni că un .45 nu va fi întotdeauna un argument convingător). S-au dus zilele în care șoferii se lăsau dați cuminți jos din mașina fostă proprietate personală. Vă vor îmbrânci, vă vor închide ușa în nas și vor opune o rezistență de invidiat. Pe de altă parte, veți avea la dispoziție o serie întreagă de mișcări de convingere. Un bocanc peste portieră sau un cap înfipt în volan vor avea de obicei rezultatul scontat.

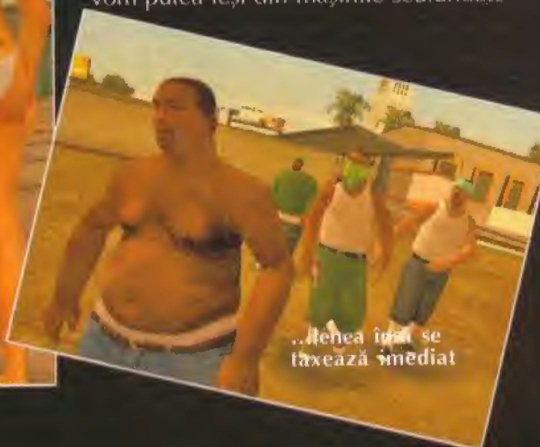
Ce altceva nu ne plăcea la GTA III și Vice City? Poate totala incompatibilitate dintre personajele noastre și apă. Ei bine, în San Andreas vom putea înota. Ne vom putea ține respirația sub apă, vom putea ieși din mașinile scufundate și chiar vom putea „aborda" iahturile care plutesc prin apropiere.

Evident, s-a lucrat și la aspectul grafic. Deși engine-ul nu a fost schimbat, modificările care i s-au adus sunt mai mult decât mulțumitoare. Pe lângă un cu totul nou ciclu zi-noapte și noile condiții de vreme (diferite de la oraș la oraș și de la zonă la zonă), Rockstar a mai introdus și un nou sistem de iluminare care se anunță foarte important, o creștere importantă a detaliilor fiecărui personaj, precum și un sistem de animație scheletal, care va schimba radical modul în care se comportă fizic personajele.

Furtul mașinilor va fi mai dificil


De ăștia nu o să scăpați așa de ușor


Efortul din sala de forță este deseori răsplătit...


...lenea însă se taxează imediat

Ai PS2, ai parte!

Se anunță un joc mare, despre care încă mai avem multe de aflat. Vestea proastă este că apare mai întâi doar pe PlayStation 2 (19 octombrie, anul acesta) și de abia mai încolo (cel mai probabil la anu'), pe PC și alte console. Nu contează însă, atâta timp cât va ajunge odată și odată și în mâinile noastre.

■ Mitza

Titlu	Grand Theft Auto: San Andreas
Gen	nici nu mai știu
Producător	Rockstar North
Distribuitor	Rockstar
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	19 octombrie 2004 (PS2)/ 2005 (PC și Xbox)
ON-LINE	www.rockstargames.com/sanandreas

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



Nomads' Wireless Pack

Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!
Pachet de 4 accesorii:

- Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Căști cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport





SENZAȚIA PUTERII!

FireStorm™ Dual Power 3

Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!

Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 ministick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.

Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



Enzo Ferrari™ Force Feedback

Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse

Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

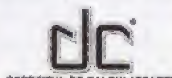
Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune. Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

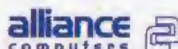
Produse disponibile în toate magazinele de specialitate



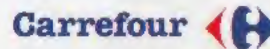














Gothic III

Povestea lui Piranha Bytes și a Gothic-urilor de aur

A fost odată ca niciodată, pe vremea când se lega dragonul cu nouăzeci și nouă de tractoare la un picior și tot i se părea ușor (cu toate că nu existau tractoare pe vremea 'ceea, însă el nu știa treaba asta), un împărat și-o împărăție. Că, deh, nu se poate împărat fără împărăție și soț fără soție. Și pe-mpăratul acesta Rhobar Vodă-l chema și-ntreg regatul Myrtanei la picioare-i ședea. Iar ăst ținut atât de bogat era, încât râurile erau miere, în pomi creșteau fripturi crocante și pizza delicioase, iar femeile cu a lor roșeață-n pomeți te salutau numai cu zâmbetul pe buze. Însă, dintr-o dată... STOP! Ceva nu e bine aici. Spațiul nu-mi permite să repovestesc Gothic-urile cu folclorizarea aferentă (totuși, e un preview). Așa că, pe scurt (foarte pe scurt), totul începe când personajul nostru (care e fără nume, dar noi o să-i spunem Prâslea, din motive patriotice) este trântit în ditamai penitenciarul magic. Nemulțumit de soarta care i s-a hărăzit, face câteva mânării pe-acolo, iar ca tot omul descurcăreț din popor reușește să iasă și să-l trimită pe Slipăr în somnul cel de veci. Apoi, în al doilea Gothic, răul revine și te lovește năprasnic din față (și oleac' din lateral), așa că treci la hăcuirea lui. Lupte, alergături, magii se lasă cu sucombatul mai sus-numitului rău și o consternare de zile mari (o să afli puțin mai încolo de ce).

Motivul pentru care te afli în fața acestor pagini este că făuritorii de basme culte de la Piranha Bytes, după ce și-au băut liniștiți cafeaua de dimineață, și-au savurat nerăbdători covrigul de prânz și au ținut în mare taină brainstorming-ul de seară (în care s-au consumat cantități industriale de neuroni la grătar), au ieșit într-un final cu fericirea în ochi și Gothic III pe buze. Yupeee!

Prâslea cel Voinic și... restul

Unul dintre lucrurile care-a dat tonul națiunii (gameristice) lamentatoare a fost personajul. În afara faptului că nu are nume (însă de asta nu s-a plâns nimeni până acum), în Gothic II începeai jocul ca ultimul handicapat. Păi după ce în primul îți speteai bombatul fund ba adunând gândaci, ba plante (asta pe la început), după care treceai la asasinarea sistematică a faunei de pe hartă numai ca să mai crești și tu-n brand, iar într-un sfârșit te prezentai sfios la ăi mari să te-nvețe și pe tine meșteșug (o mânuire de sabie, o furișare, o magie, ceva pe-acolo), în al doilea te trezeai din nou o frumusețe de sfrijit. Ei bine, acum lucrurile se vor schimba. Vei intra în joc cu o desagă în care vor fi îngrămădite niscaiva îndemânări (în special pentru a te apăra) și ceva reputație. Desigur, nu te aștepta la un super-mega-extra-gigaerou, deoarece tot trebuie să urmezi anumite sinuozități până să-l metamorfozezi pe Prâslea într-un Superman local. Tot în legătură cu personajul nostru, dezvoltarea caracterului cu al său sistem de statistici va îmbrăca haine noi


Vreau să văd asta și în joc!

(totuși, bazele vor rămâne neclintite), iar la fel se va întâmpla cu inventory-ul și comerțul (o să poți scoate banu' mai gras decât până acum). Cât despre arme, în primele două jocuri, în afară de damage-ul pe care-l provocau și atributele care-ți trebuiau ca să le folosești, nu era nici o diferență notabilă între ele. Acum, avantajul sau dezavantajul acestora va fi scos în evidență, pentru că nu mai poți să sari sprinten ca o căprioară cu ditamai săbioiul în spate.

Că tot am zis de Prâslea, cred că e cazul să povestesc ceva și despre cei cu care se va afla în cârdășie, despre jigodiile cu care se va înfrunta și jivinele care-i vor sări la apetisantele pulpe. În primul rând, vei da nas în nas cu unii dintre vechii prieteni, ceea ce e de bun augur. Nimic nu se compară cu reîntâlnirea vechilor camarazi de spadă și suferință. Plus că se va umbla pe la rotițele acestora, astfel încât să aibă și ei un pathfinding mai acătării și-n general să fie mai luminați. Primul pericol care te va lovi sunt orcii, care sunt mai diverși și mai aprigi ca până acum. Celelalte pericole, jivinele, vor ataca în grup și chiar se vor folosi de împrejurimi pentru a te răni mai adânc. Fiare mișele, nu alta!

Epicul, împrejurimile și „magiile"

Despre firul epic nu ne-au fost împărtășite prea multe, mai ales că producătorii construiesc întâi lumea, apoi urmând să trântească și scenariul cu misiuni cu tot. Cert este că vom continua de unde l-am lăsat în Gothic II pe Prâslea, și anume pe un vapor, consternat la descoperirea adevăratei fețe a omului în care-și încredințase o bună bucată de încredere. În caz că nu te-ai prins, e vorba despre magicianul 'cela anarhist, pe nume Xardas. Ei bine, se pare că vom afla și câteva dintre secretele lui, ferecate atât de bine într-un colț ascuns pe timpul primelor două jocuri. În linii mari, epicul se va baza pe motivele zeilor de a duce războiul, iar în plan secund va fi poporul veșnic nemulțumit, și anume orcii, care-și vor băga incisivii pe unde nu le fierbe cratița.


Influențele arabe se fac simțite din greu în Gothic III

Lumea prin care ne vom face de cap va avea de toate, pentru toți: avem dealuri și munți, o junglă întinsă și chiar deșert (care va include dune, oaze și orașe orientale... hmmm, Prince of Persia anyone?). Toată lumea asta va fi „uite-atât de mare", după spusele producătorilor. Ceea ce tradus în cifre ar însemna cam de 4-5 ori suprafața din Gothic II. Și la cât de mare e lumea, s-o parcurgem pe jos ar însemna munți întregi de nervi, așa că vor fi introduse niște mijloace de transport (niște cai, sau poate niște cămile... încă se mai discută la o gogoașă pe tema asta). Încă un lucru pe care-l vor mai îmbunătăți este sistemul de bârfe (sau știri, pentru cei de la oraș). Așa că ai mare grijă pe lângă ce boscheți îți satisfaci nevoile, să nu afle regele și să te bage la mititica (no parallel drawn there, cioLAN ☺). Facțiunile vor juca și ele un important rol în joc, însă în legătură cu acest lucru gurile producătorilor n-au putut fi descleștate.

„Magiile" la care vor recurge povestitorii pentru a reda cât mai bine lumea Gothic-ului sunt reprezentate de un motoraș complet rescris și o incantație pe numele ei EMotion FX 2. Despre ce motor, nu am aflat încă, însă chiar dacă va fi unul întocmit prin vreun iarmaroc, acesta va fi complet rescris, astfel încât nici mama lui să nu-l mai recunoască. Totuși, două lucruri sunt clare ca lumina zilei la prânz: vor fi și câteva componente licențiate, însă marea sa parte va fi dezvoltată de ei, pentru a se „mula" perfect pe poveste. Al doilea lucru clar e că motorașul ăsta ne va pune procesoarele și plăcile video acolo unde ne șed picioarele, dacă nu ne vom pregăti din timp. Cât despre EMotion FX 2 menționat mai sus, acesta va facilita niște scamatorii precum animații faciale sau lip-sync.

Dacă muzele vor fi darnice cu cel care se ocupă de muzică, atunci vom avea cu ce să ne bucurăm auzul. Mai ales că intenționează să păstreze tema principală cu care am fost obișnuiți în primele două jocuri ale seriei.


Kebab? Shoarma?

Un ultim lucru care nu vrea să rămână pe dinafară și ține neapărat să fie menționat este că, la doleanțele muritorilor de rând în legătură cu dificultatea (care era ori prea-prea, ori foarte-foarte), vor fi introduse niveluri de dificultate ajustabile.

Dați-i Gothic-ului ce-i al Gothic-ului...

... și gamerului ce-i al gamerului. Adică un joc cel puțin la fel de captivant, original, proaspăt, distractiv și-n special bine făcut, precum primele două. Atât le cerem producătorilor și în rest nu ne mai pasă de nimic. Cel puțin până la finele lui 2005, când va trebui să ne jucăm iar de-a eroul de basm (și se pare că nu pentru ultima oară, ținând cont că Piranha s-a târguit deja pentru domeniul www.gothic4.com).

Și-am încălecat pe-o șa și v-am spus povestea-așa!

■ The Psycho

Titlu	Gothic III
Gen	RPG
Producător	Piranha
Distribuitor	JoWood
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	sfârșitul 2005
ON-LINE	www.piranha-bytes.com



You Are Empty



Mutantul, amnezicul și FPS-ul

Nu știu cum li se spune prin alte părți, dar în Rusia oamenii cu idei se numesc Digital Spray Studios. În închipuirea indivizilor în cauză, Stalin ar fi lăsat baltă producerea de arsenal atomic, dictatorul fiind mult mai interesat de obținerea soldatului rus cu îmbunătățiri. Astfel, pe bază de inginerie genetică, ostașul roșu ar fi trebuit să devină mai rapid, mai puternic, mai rezistent (eventual să aibă și ciorapii mai împuțiți. Nimeni n-a spus că aruncatul ciorapilor cu praștia nu e atac cu armă biologică...). În fine, cam astea erau visurile de la Kremlin. În consecință, a fost ales un orășel uitat de lume și de CIA, s-a ridicat un mândru laborator secret de experimentare și totul a fost bine și frumos. Până când...

Într-o bună dimineață a anilor '50...

...Ivan Ivanovici se trezi stăpânit de o senzație tare ciudată. Avea impresia că mobila îi fusese mutată prin casă în timpul nopții. Altfel nu își putea explica de ce canapeaua e în hol sau de ce dulapul cu haine stă în balcon. Asta ca să nu mai vorbim despre fascinanta prezență a patului în baie, lucru observat după ce a coborât cu picioarele în closet. Împuțită afacere! „Hotărât lucru", își zise Ivan Ivanovici, „s-a țicnit nevastă-mea. Știam eu că revistele alea imperialiste și decadente cu proletari viguroși nu sunt lucru bun. Acum a apucat-o să mute mobila. Dacă mâine vrea să văruim? A, dar uite, am scăpat, nu mai avem pereți...". Năucit de-a dreptul, Ivan a făcut singurul lucru de bun simț pe care ar putea să-l facă un rus veritabil. A plecat spre locul de comuniune spirituală (numit prozaic și „crâșmă") în speranța că poate se va găsi cineva în drum să-l cinstească... ăsta, să-l lămurească.

A făcut bum

Până la urmă s-a lămurit Ivan Ivanovici care era situația. Marele centru de cercetare sărise în aer (de bucurie probabil...), transformând orașul în ruine și majoritatea locuitorilor în praf și pulbere. Cei care au avut nesimțirea să supraviețuiască au primit instant statut de mutant, puteri supranaturale și o sănătoasă doză de demență ca bonus (că tot era superofertă). Într-o asemenea locație de vis se trezește și eroul nostru (nu, nu este vorba de Ivan Ivanovici. El deja nu mai este... hâc... treaz.). La început, acest Gordon Freeman, varianta rusească, nu știe absolut nimic despre sine. Sau, dacă preferi, știe că e amnezic. Dar cum instinctul de erou nu ține de memorie, omul își ia inima-n dinți și pușca în mână și pornește la luptă. Poate-poate va afla și el cine e, cum a ajuns acolo și cum poate drege problema. Ca să-i dea un tentacul de ajutor, producătorii i-au pus la dispoziție uitucului nostru atât un arsenal tipic perioadei, precum și (aici devine mai interesant) puteri de mutant. Cum le va folosi și de ce rămâne de văzut, cert e că înlesnirea în cauză nu va fi gratis.


Nu-i lăsați portofelul la dispoziție. E mână-spartă


Socialism decadent


Încă nu m-am lămurit dacă e furios sau constipat

Aproape de lumea dezlănțuită

Ca orice FPS care se respectă, You Are Empty oferă o gamă diversă de cetățeni psihopați și cu aspect ciudat, numai buni de măcelărit. În plus, producătorii au inclus și două prezențe cât se poate de șugubețe. Prima jivină care mi-a atras atenția a fost „câinele lui Pavlov", o potaie care mușcă, se armează și explodează. Partea bună este că eroul nu are nevoie de injecții antirabice. Rigor mortiș protejează foarte bine. A doua creatură promițătoare este găina de doi metri și jumătate. E periculoasă? Doar până o omori. După, nu mai e. Ca fapt divers: îți dai seama ce omletă beton iese dintr-un asemenea ou?

Să trecem totuși peste găina cu pricina (sau, mai bine zis, pe lângă) și să îți spun două vorbe despre AI. Potrivit celor declarate de producători, este mai mult decât recomandat să faci inamicii una cu textura imediat ce i-ai reperat. Dacă nu, e cam nasol. Băieții sunt mulți și, tot producătorii spun, nițel cam deștepți. E destul să vadă o umbră de erou sau să audă o detunătură de armă și au și apărut. Probabil că și pe-acolo circulă un zvon tâmpit că șnițelul de erou e cel mai gustos preparat. La urma-urmei, ce pretenții să ai de la niște mutanți paranoici?


Colindător cu ranga

Orașul nostru, cuibușor de grozăvii

Folclorul citadin ne-a învățat că viitorul e mic, negru și bate la ușă. Dar cum arată prezentul? Mai exact, cum arată în prezent orășelul proaspăt demolat? Din câte am văzut până acum, respectivul arată foarte detaliat și realist, bazat pe un engine propriu, capabil să țină în frâu aproximativ două milioane de poligoane. Cerințele minime n-au fost făcute publice, iar cardiacul din mine ține să mulțumească producătorilor pentru acest gest frumos. (Jucătorul înrăit din mine le-ar sparge geamurile, dar să lăsăm asta...). În rest, e chestie de gust: pentru aceia care iubesc natura moartă, plimbările sub clar de Cernobâl și Știrile de la ora 5, peisajul este cât se poate de îmbietor. Mașinile prezintă apetisante pete de rugină, clădirile excelează fie pe partea de tenebros, fie pe aia de depresiv; psihic labil să ai, că internarea e asigurată de peisaj. În plus, fiind un orășel stalinist, nu vor lipsi afișele de propagandă sovietică: Stalin în sus, Stalin în jos, după cum a căzut zidul sau cât de beat a fost lipitorul.


Miss Minerul

De ce ești gol?

Mărturisesc sincer, primul lucru care mi-a atras atenția asupra jocului de față a fost numele extrem de ciudat, potrivit mai degrabă unui adventure decât unui FPS. Din câte am aflat, „You Are Empty" își găsește justificarea din două puncte de vedere. În primul rând (ăla superficial), goliciunea face o referire subtilă la muniția disponibilă sau, mai bine zis, indisponibilă pe parcursul jocului. A doua justificare (aia mai profundă) ține un pic de natura jucătorului. După cum spuneam mai devreme, jucătorul își poate uimi prietena cu puterile sale mutante. Din păcate, treaba asta nu e gratis, ba poate deveni extrem de scumpă. Folosirea noilor puteri duce la scăderea umanității. Dacă individul s-a golit complet de umanitate, devine mutant cu acte în regulă și își mănâncă prietena. Ce să îți spun: dacă ai o prietenă urâtă și cicălitoare, producția de față e mai mult decât recomandată.

■ **Jack the Ripper**

Titlu	You Are Empty
Gen	First Person Shooter
Producător	Digital Spray Studios
Distribuitor	1C Company
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	sfârșitul 2004
ON-LINE	www.youareempty.com



Championship Manager 5

Interviu cu David Rutter, producătorul executiv CM5, Beautiful Game Studios

Interviu

LEVEL: Care sunt principalele îmbunătățiri pe care Championship Manager 5 le aduce față de CM 03/04?

David Rutter: Cea mai mare diferență ar fi timpii de salvare, încărcare și procesare a datelor. Jocul este mult mai rapid decât versiunile anterioare și jucătorul este mereu în joc în loc să aștepte să se încarce ceva. Trebuie să-l vezi ca să crezi.
De asemenea, am modificat și interfața jocului. În principiu este la fel, însă acum este mult mai logică și are mai mult spațiu pentru afișarea informațiilor. Am observat că fanii jocului preferă noua variantă și chiar jucătorii noi își găsesc calea foarte ușor prin meniuri.
În urma mai multor teste, și Training-ul s-a dovedit a fi un punct slab în variantele anterioare, așa că am creat unul nou mult mai flexibil și ușor de utilizat. Rămâne însă la fel de complex dacă dorești acest lucru. Acum poți petrece puțin timp la acest capitol folosind programele de antrenament ale lui Mervyn Day (antrenor principal la Charlton Athletic) sau cele create de tine, care pot fi lejere, medii sau intensive. Dacă vrei, poți chiar seta programul la ședințe de câte 30 de minute, șapte zile pe săptămână.
Terenul este acum împărțit în mult mai multe câmpuri, iar echipa poate fi așezată în mai multe formule. Am adăugat unele opțiuni noi și la sarcinile jucătorilor și ale echipei.
Per total, am creat un joc care conține tot ce și-ar dori un fan CM – un joc rapid, cu meniuri ușor de utilizat, în care am pus însă toată experiența noastră din jocurile anterioare.

L: Cum ați reușit să faceți jocul să fie atât de rapid ?

D.R: Arhitectura jocului este una în totalitate nouă și permite derularea anumitor procese în background, în timp ce utilizatorul își continuă jocul. Nu mai este ca la vechile manager-e unde, după mai multe clicuri de maus se întrerupea o acțiune și reușeai să intri din nou în joc. Acum vorbim despre procese care se desfășoară rapid și constant în fundal și care nu te împiedică să continui jocul. Nu vei fi afectat de ele, iar acest lucru este un important pas înainte pentru seria Championship Manager.

L: De unde ați adunat informațiile pentru baza de date?

D.R: Richard Green (șeful departamentului de documentare) a folosit trei căi pentru a face rost de date. Lucrăm cu PFS – agenția pentru statistici în fotbal – care ne-a pus la dispoziție toate informațiile sale. Acești oameni lucrează în domeniu, iar datele provenite de la ei sunt corecte și imparțiale. Apoi mai este comunitatea noastră, de unde un grup selectat de persoane ne furnizează date. Odată ajunse la noi, informațiile sunt prelucrate și verificate de Richard și echipa de la documentare pentru a controla acuratețea lor. Sunt multe verificări prin care trec până se ajunge la formula finală.

L: O parte slabă a versiunilor anterioare a fost considerată Training-ul. Era greu de utilizat și se părea că nu influențează prestația jucătorilor. Cum ați corectat această problemă în CM5?

D.R: L-am implicat pe antrenorul echipei Charlton Athletic, Mervyn Day, în acțiunile legate de acest aspect încă din prima zi. Cum am mai spus, este programul de antrenament gândit de Mervyn și mai este și un generator pentru sesiunile de antrenament. Asta dacă vrei să treci rapid peste această parte. Însă dacă dorești să te implici în antrenarea jucătorilor, poți alege câte o perioadă de 30 de minute pentru fiecare jucător în parte și să selectezi câte unul dintre cele peste 40 de tipuri de antrenament. Fiecare jucător va lucra la o anumită parte. Încă o dată spun, toate acestea au fost realizate cu ajutorul lui Mervyn. Este simplu și direct sau copleșitor, dacă asta dorești.

L: Unul dintre lucrurile bune în CM este descoperirea de noi talente. Au fost făcute schimbări în sistemul de „scouting" ?

D.R: O modificare importantă este posibilitatea de a trimite scouter-i în misiuni pentru a găsi jucători care îndeplinesc anumite roluri. Ce înseamnă acest lucru ? Când ai mare nevoie de un mijlocaș central, îi poți specifica scouter-ului faptul că ești interesat de jucători pe acest post. Nu vei fi inundat



Dar în minutele 90 și 93... vine Zizu

de atacanți, fundași sau extreme. Vei primi rapoarte care sunt specifice și folositoare cerințelor tale. Bineînțeles, pot fi numai gunoaie dacă scouter-ul tău este slab...

L: Cum ați îmbunătățit partea tactică?

D.R: Am vrut să facem această parte mult mai bună, așa că am împărțit terenul în mai multe câmpuri, în total 270. Asta înseamnă că te poți juca mai mult cu formula de joc. Am mai adăugat și săgețile de „Feeds" – pe lângă cele de „Runs", pe care le aveam deja implementate. Acum jucătorii pot fi puși să facă marcaj la om sau presing în anumite zone. Este foarte simplu și rapid. De asemenea, mai sunt și câteva instrucțiuni noi pentru jucători și echipă.

L: Sunt schimbări la engine-ul 2D Match?

D.R: Cu siguranță. Am ales un teren de joc înclinat care oferă o vedere mai bună. Se observă acum mai bine poziția mingii în aer. Este un engine 3D pe care însă îl prezentăm în 2D pentru că nu suntem încă în măsură să modificăm (într-un mod satisfăcător) modul grafic în care prezentăm toate calculele.

L: Puteți să ne dați unele informații legate de Mervin Day și să ne spuneți de ce ați ales să lucrați cu el și nu cu alți manageri sau antrenori mult mai cunoscuți?



Un 4-3-3 flexibil în 4-4-2, ar spune nenea Dinu

D.R: L-am ales pe Mervyn pentru că este unul dintre cei mai experimentați antrenori din lume și de asemenea pentru că echipa pe care o antrenează a reușit să aibă succes fără suportul financiar de care beneficiază cluburi precum Chelsea, de exemplu. Pe lângă asta, el a fost atât jucător, cât și manager, deci știe ce este aceea o carieră în fotbal. Până acum, el ne-a oferit sfaturi și indicații prețioase legate de tactici, sarcinile și atributele jucătorilor și antrenamente.

L: De ce credeți că seria Championship Manager se bucură de un asemenea succes?

D.R: Faptul că CM este un simulator de „Football Management" foarte complex și realist. CM5 face același lucru, dar are avantajul de a fi îndeajuns de antrenant încât jucătorul nu va ajunge să se plictisească.

L: Care este lucrul de care sunteți cel mai mulțumit în joc?

D.R: Viteza. Jocul zboară efectiv și încă nici nu ne-am apucat să-l optimizăm.

L: Spuneți-ne mai multe despre Beautiful Game Studios.

D.R: Avem sediul în nordul Londrei și suntem peste 30 de persoane în acest moment. Echipa de bază are 18 persoane, iar în total avem 170 de ani de experiență în domeniul jocurilor și aproximativ 90 de jocuri de fotbal lansate. Avem alături de noi și câțiva oameni care au lucrat la BBC, un fost fotbalist și câțiva antrenori...

L: Când va fi lansat jocul?

D.R: În această toamnă.

L: Când va fi disponibilă o versiune demo?

D.R: În luna septembrie.

L: Domnule Rutter, vă mulțumim foarte mult pentru timpul acordat și vă dorim mult succes.



Eh, acum Charlton are pile

review

Mashed

Din cursă scapă cine poate!



Mashed face parte dintr-o categorie aparte de jocuri pe care o credeam dispărută, alături de legende precum Destruction Derby, Micro Machines și Death Rally. Jocul de față este produs de Supersonic, un publisher despre care sunt aproape sigur că nu ai mai auzit până acum, și folosește aceeași rețetă pentru a oferi o experiență de neuitat. Așadar, așază-te în fața monitorului și pregătește-te pentru cursa vieții tale. O cursă sângeroasă, în care totul este permis și din care, pentru a ieși învingător, vei avea nevoie de viteză, viclenie și multă, foarte multă putere distructivă.

Arme de distrugere-n masă

În Mashed tot ceea ce contează



Un Aro de nădejde

este victoria și felul în care o obții. Ideea este să câștigi cât mai multe puncte, pe care le vei obține luând un avans de o lungime de ecran în fața celorlalți competitori, cursa continuând până când unul dintre concurenți va aduna un anumit număr de puncte. Dar pentru a obține victoria în fața a trei șoferi supărați pe viață și pe tot ceea ce-i înconjoară, inclusiv tu, vei avea nevoie de mai mult decât de viteză. Și anume de


Fumatul la volan dăunează grav sănătății

arme. Acestea se găsesc de-a lungul traseului sub forma unor cutiuțe frumos colorate și marcate sugestiv, ce ascund uneltele pe care le vei folosi pentru a-ți trimite dușmanii în brațele morții: așa-numitele Power Ups. Vom începe cu minele, pentru că sunt primele peste care am dat și pe care le-am înjurat. Acestea se găsesc doar câte două la cutiuță și sunt extrem de eficiente împotriva urmăritorilor neprevăzători. Trebuie să fii foarte atent cu ele, deoarece durează puțin până se amorsează, iar dacă urmăritorii nu sunt afectați de ele, riști să le încasezi chiar tu. Pe locul doi în preferințele mele se află butoaiele cu


Weeeeeeee... Bummm!

ulei care, împrăștiat în puncte cheie ale traseului, pune mari probleme și celor mai pricepuți cascadori. Ți-e mai mare dragul să-i vezi pe unii în câte-o curbă, cum plonjează de pe stânci în marea învolburată sau cum se izbesc de un parapet în încercarea disperată de a supraviețui petei de ulei. Cu butoaiele-bombă e altă poveste, deoarece nu sunt la fel de distractive. În schimb, dacă sunt aruncate la momentul potrivit, pot scoate din cursă doi jucători dintr-o lovitură. Pe de altă parte, mitralierele grele sunt folositoare doar împotriva concurenților aflați în fața ta și reușesc de cele mai multe ori să-i încetinească și să le provoace pagube însemnate. Din categoria armelor „clasice" mai fac parte tunul cu cele trei ghiulele, cu ajutorul căruia am reușit la un moment dat să scot toți concurenții din cursă, și racheta ghidată, marele dezavantaj al acesteia fiind controlul ceva mai greoi. O altă șmecherie, flash bang-ul, este asemănător blițului de la aparatul foto, declanșarea acestuia orbindu-i pe toți participanții, inclusiv pe cel care l-a folosit, preț de câteva secunde. De aceea trebuie să ai mare grijă când îl declanșezi pentru că riști să te trezești cu roatele-n sus în cine știe ce râpă sau canal. Singura armă care însă nu prea m-a ajutat sau nu prea m-a dus capul să o folosesc cum trebuie este aruncătorul de flăcări, de care am încercat să scap cât mai repede pentru a pune mâna pe niscaiva mine sau „butoiașe" pentru sadicul din mine.


Patinaj artistic



Încă puțin... Încă puțin!

Let's get sMashed!

Primele curse sunt destul de ușoare, situația schimbându-se radical pe măsură ce avansezi, iar la fiecare cursă câștigată vei debloca noi trasee și moduri de joc. Acestea din urmă sunt în număr de șapte și sunt destul de diferite între ele pentru a-ți garanta ore întregi de distracție în fața monitorului. De menționat că aceste moduri se regăsesc în fiecare traseu și cursă în parte. Iar când spun diversitate, vorbesc despre Survival, Team Battle, Beat the Bomb, Chase the Fugitive, Hold the Flag sau Kill the Copter. Așadar, un joc în care plictiseala nu își are locul. Singurul lucru pe care îl pot imputa acestui joc excelent și care i-ar fi crescut nota cu cel puțin un punct are legătură cu partea de multiplayer. Este aproape incredibil, dar Mashed nu poate fi jucat în rețea! Mai mult ca sigur că este vorba despre o portare, cei de la Supersonic gândindu-se, probabil, că un succes garantat pe console este suficient. La startul unei curse se pot alinia doar patru jucători: unul la tastatură, iar restul cu gamepad-urile în brațe. Cu toate acestea, multiplayer-ul poate fi, și chiar este, mai distractiv decât campania single player. Gândește-te pentru o clipă cât de „înălțătoare" poate fi victoria în fața a trei prieteni care, la finalul cursei, nu fac altceva decât să conteste rezultatul cursei manifestându-și dezaprobarea în cele mai neînchipuite feluri (în mod pașnic, bineînțeles). Pe de altă parte, producătorul s-a gândit și la cei mai puțin norocoși. Astfel, prin simpla apăsare a unei taste le poți adresa injurii adversarilor, care nu vor sta cu mâinile-n sân și îți vor răspunde cu vârf și îndesat, sau, dacă ai ieșit definitiv din cursă, vei avea ocazia să te răzbuni lansând bombardamente asupra celor care ți-au făcut viața atât de amară. Controlul este excelent chiar și prin tastatură, mașina răspunzând cu promptitudine comenzilor. Singurul lucru care m-a deranjat a fost poziționarea nu prea reușită a camerei în anumite momente ale jocului, aceasta simulând de cele mai multe ori filmarea de undeva din elicopter a întregii curse. Partea de grafică nu a fost nici ea lăsată deoparte. Meniul din Mashed este foarte intuitiv, navigarea prin el rezumându-se de cele mai multe ori doar la apăsarea tastei Enter în dreptul opțiunilor alese. La realizarea decorurilor s-a dat dovadă de foarte mult bun gust, locațiile fiind foarte variate (sunt curse pe teren accidentat, asfalt uscat sau udat de ploaie, prin noroi, pe gheață și zăpadă), iar mașinile sunt bine modelate, fiecărui gen de traseu corespunzându-i un anumit tip de vehicul. Despre partea audio din Mashed nu sunt prea multe de spus. Muzică ce să ne acompanieze de-a lungul curselor nu există, iar dialogurile sunt realizate decent. Dacă totuși acestea te enervează, poți foarte ușor să le dezactivezi din meniul principal al jocului.


Ard în flăcări... pentru tine


Ghici cine vine la cină



Așa arată un învingător

Mashed este și va rămâne...

... o experiență de neuitat. Un joc excelent, de care m-am desprins cu greu, chiar și pentru a-i scrie review-ul. Așa că nu mai sta pe gânduri, pune mâna cu orice preț pe joc, cumpără gamepad-uri și invită-ți prietenii la o cursă cum rar ai mai văzut și pe care o vei ține minte pentru tot restul vieții. Îți zic eu că merită!

■ KiMO

Titlu	Mashed
Gen	Action
Producător	Supersonic
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.getmashed.net

DEMO MAGIN WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

8,6

Army Men: Sarge's War

A se feri de lupă...

... și la propriu și la figurat. Dacă la prima vedere un soldățel de plastic arată bine (verdele acela pur și simplu mă lasă fără suflare), odată ce l-ai pus sub lupă, lucrurile iau o întorsătură ciudată. Mândrul oștean cu o inimă de fier în pieptul lui de plastic se topește ușor și este redus la rangul de cocoloș inexpresiv. 3DO nu a lăsat să se întâmple același lucru cu seria Army Men în momentul în care aceasta a fost pusă sub lupa criticii. Din păcate pentru noi, 3DO a murit.


Avion cu motor...

Avem același plastic în vene și frați vom fi

... până când o minte bolnavă ne va despărți. Pleava s-a ales, drojdia s-a lăsat la fund, iar plasticul și-a pierdut din calitate atunci când Global Star Software a pus mâna (sau lupa) pe licența Army Men. Dacă 3DO a făcut din plastic bici care, surprinzător, a și pocnit un număr impresionant de gameri, GSS-ul s-a rezumat la clasicul proverb românesc, minus „bici", minus „care și pocnește". Mirosul, în schimb, a rămas. Un miros greu de 3rd Person-Action-Shooter-BlaBla incolor, inodor, insipid și „inervant". Amețit de mirosul pestilențial, nu m-am putut abține să filozofez puțin despre calitatea oamenilor. După ce 3DO a dat faliment, licența de Army Men era la un pas de a deveni orfană. GSS a înfiat-o și, ca în viața de zi cu zi, i-a rupt mâinile și picioarele și a trimis-o la cerșit. Mai întâi pe Xbox. Seara târziu, când săracul copil a ajuns acasă fără un ban, a încasat o bătaie soră cu portarea pe PC și a fost trimis din nou la produs. Ca dovadă că GSS nu a învățat din greșeli (un amărât de 5,2 pe preferatul vostru GameSpot), Sergentul de plastic a fost trimis la cerșit fără a fi oblojit câtuși de puțin după bătaia crâncenă pe care a mâncat-o prin tranșeele Xbox-iene. Și dacă vreți să vedeți cum a decurs procesul de metamorfozare a unei licențe de familie bună într-un cerșetor schilodit în ultimul hal, care nici măcar nu inspiră milă, continuați lectura și aflați...

Povestea căcănie a unor omuleți verzi

Verdele împotriva Cafeniului (Green vs. Tan), plasticul împotriva plasticului, Sergentul (personaj tare drag mie... până acum) împotriva lumii cafenii. Ceea ce părea la început un grup

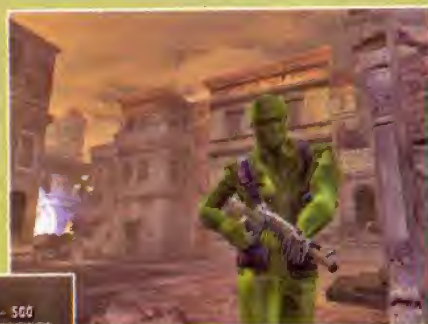


Căăăărare prin ei făceaaaa...

obedient de Cafenii s-a transformat într-o hoardă setoasă de plastic nevinovat condusă de Colonelul Malice. Sergentul, în loc să doarmă liniștit și să viseze la aventurile lui trecute (cu mult mai interesante decât ce i-a rezervat Global Star), pune plasticul la treabă și pornește din nou la război de unul singur (armata i-a fost luată și trimisă la păstrare pentru următorul joc). Singur, dar sigur, Sergentul își admiră arsenalul (că dacă n-ar fi fost, nu ar fi existat ☺) și oftează la gândul că, dacă tot l-au însingurat, cei de la GSS ar fi putut să-i dea niște scule mai dovedite. Odată inspecția terminată, gradatul se trezește în stradă puțin descumpănit de ceea ce vede. Cu o mișcare hotărâtă, Sergentul bagă glonț pe țeavă și o rupe la fugă printre ruine spre glorie, iar calitatea poveștii noastre galopează rapid către CF (Copie Fidelă).

Soare puternic. Plasticul se topește.

Portările de pe un anumit tip de consolă depășesc originalul doar dacă echipa din spatele jocului are plăcutul


Probleme, Gogule???

obicei de a nu fușeri lucrurile. Din păcate, acest lucru se întâmplă extrem de rar, pentru că în fiecare dintre noi se ascunde un mic puturos pe care majoritatea dintre noi îl lăsăm să zburde liber. GSS este un mândru exponent al majorității. Un mare neajuns al jocurilor pe consolă este rigiditatea lor. Prea multe setări nu aveți de făcut, iar de rezoluții mai mari sau mai mici, după gustul fiecăruia, nici nu mai vorbim. Totuși, fiind vorba de console, trebuie să iertăm acest neajuns, deoarece televizorul este televizor și nu monitor cu care te poți juca după pofta inimii. Ceea ce este de neînțeles și de neiertat la Army Men:



Sarge's War, varianta de PC, este „moștenirea" acestei rigidități. Primul lucru care mi-a venit în minte după ce am pornit jocul imediat după instalare a fost „schimb în 1024 și o să arate mult mai bine". Canci. În afară de nivelul sunetului și de subtitrările filmulețelor și ale dialogurilor (stupide și ele) NIMIC nu poate fi schimbat.

Un motor grafic ieșit din comun ar fi avut efectul unei lămâi după o beție cruntă și mi-ar fi redus destul de mult greața provocată de o supradoză de mediocritate care mi-a fost injectată direct la vena de gamer încă de la început. Din păcate, GSS face jocuri și nu lămâi, așa că mi-am luat adio de la un joc prost, dar cu o grafică mirobolantă și i-am urat bun venit Sergentului de Plastic cu bug-urile lui cu tot, cu



Duios grenada trecea...


Snaipăr te face tata, verzișorule!

texturile de doi bani și cu suprafețele colțuroase. Credeți că toate acestea au fost compensate de un level-design înălțător? Vă înșelați. Banalitatea țâșnește din Army Men precum apa fierbinte din Old Faithful.

După ce au încetat să se plângă de grafică, ghinioniștii care au dat bani pe varianta de Xbox și-au continuat criticile. De data aceasta, controlul haotic a fost principala țintă, iar locul unde a fost lovit cel mai crunt este auto-aim-ul, care are prostul obicei de a funcționa la întâmplare. În rest, acțiunile asociate butoanelor contrazic toate regulile ergonomiei și confortului, rezultatul fiind un Sergent verde și beat. Haos, anarhie! De aceea, când am fost pus să aleg între tastatură și controler, am știut exact ce am de făcut. Am pus mâna hotărât pe tastatură (lucru care mi se întâmplă destul de rar în cazul unei portări) și am tot încercat să găsesc vreo metodă să elimin cârceii care m-au apucat după douăzeci de minute de joc. Nexam, teteo! Cea mai comodă (și elegantă) variantă ar fi fost customizarea controalelor (care nu cred că ar fi fost cel mai mare obstacol pe care l-ar fi putut întâlni EPR – Echipa de Portare Rapidă). Cu riscul să mă repet, mărturisesc că m-aș fi obișnuit până la urmă cu acest tip de control dacă aș fi fost motivat îndeajuns.

Cuprins de frustrare, am urlat. Exact în același moment mi-am dat seama brusc că urletul meu nearticulat putea concura liniștit cu efectele sonore și voice-acting-ul aruncate parcă în scârbă în Războiul Sergentului, pentru simplul motiv că eu pusesem mai mult suflet în urletul meu decât GSS în urletele, țiuiturile și muzikia lor. Așa că nu-mi rămâne decât să urlu...

Am zis VERDEEEE!!!!

Și astfel, mai verde la față decât Sergentul, mă refugiez într-un Army Men 2, de unde nu o să scot capul decât atunci când Armata de Plastic își va recăpăta onoarea pierdută. Armata NU e cu noi!!!

■ cioLAN

Titlu	Army Men: Sarge's War
Gen	Action
Producător	Global Star Software
Distribuitor	Global Star Software
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.globalstarsoftware.com/games/armymensargeswar/pc/

Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	6/10
Storyline	6/10
Impresie	5/10

5,6


Mâine la castel va fi sărbătoare




Bătaia văzută de sus


Cu AK-ul după rechini



Jeleu ieftin

Joint Operations: Typhoon Rising

Sau arta Delta Force-ului pe net

Novalogic, arhicunoscuta firmă de shooter-e militare, consacrată prin seria Delta Force, încearcă de această dată să dea lovitura cu Joint Operations. Adaptându-se la noile tendințe, principalul atu pe care mizează noul joc (impropriu spus, vei vedea) este multiplayer-ul. Să vedem dacă le-a ieșit.

Încă de când intri în joc te lovesc contrastele. În primul rând, interfața rigidă și prăfuită, pe vechiul engine din Black Hawk Down. Apoi, treci ca tot omul la single player, să vezi cu ce se mănâncă. Aici nu o să pierzi prea mult timp, experiența fiind cel puțin limitată. Practic, constă în câteva misiuni de training plictisitoare la culme. Bilă neagră producătorilor că nu au introdus niște boți sau măcar două-trei misiuni single player.

Trecem la poveste, care e simplă și plicticoasă, dar nu deranjează, fiindu-mi greu să-mi închipui Joint Operations cu vreun scenariu bun... nici n-ar fi adecvat. Totul se întâmplă în Indonezia, unde, pe fundalul unei democrații perfecte, au loc numeroase conflicte etnice și religioase. Fiind întors pe dos de durere pentru confrații indonezieni, unchiu' Sam își adună prietenii și vine pe insulă să salveze tot ce prinde.

Fiind băiat, LAN-uri cutreieram

Joint Operations pune „M"-ul în „Multiplayer". Probabil din nevoia de bani, dar în mod sigur din considerente financiare, Novalogic a făcut jocul bazat pe multiplayer, totul părând o replică a Battlefield-ului celor de la EA Games. Am fost uimit când am auzit de Battlefield cu ai săi 64 de jucători online (o adevărată revelație la vremea respectivă) și mă declar uimit de prezentul, care suportă până la 150 de jucători pe serverele Novaworld. Da, ai citit bine, 150. Dar noutatea se oprește aici. Modurile de joc sunt arhicunoscutele Cooperativ, Advance and Secure (principiul din Battlefield și UT2004 de control al checkpoint-urilor), Team-Deathmatch (foarte haotic pe net, recomandat în rețele de bloc) și Team King of the Hill (entertaining, dar haotic din nou).

Ai la dispoziție cinci clase din care să alegi, din nou clasicele Rifleman (dotat cu rocket launcher și selecție dintre multe alte puști, bun împotriva vehiculelor), Gunner (mitralior fruntaș... încasează și dă, barbarul din Joint Ops), Engineer (antiaeriană + basic rifle + mortar), Medic (trage cu pansamente) și Sniper.

Gameplay-ul încearcă să adune la un loc părțile bune din mai multe jocuri. Avem sistemul de reward-uri din America's Army, o încercare bună și reușită de a orienta jocul către munca de echipă. Reward-urile sunt date de vindecarea aliaților când ești medic, de conducerea unui vehicul cu aliați în spate, care omoară inamici sau de păzirea unei zone de control. Reversul medaliei sunt acele acte „nesportive" de genul sinuciderii intenționate, ghidarea unui vehicul cu aliați în mijlocul focului sau simpla moarte. Un alt artificiu care aduce un avantaj echipelor balansate din punct de vedere al clasei jucătorului este modul în care se completează armele diferitelor clase. De exemplu, dacă sniper-ul pune target pentru mortar-ul inginerului, cel din urmă devine devastator, atât prin acuratețe, cât și prin damage.

O adiție cu adevărat interesantă și plină de efect sunt misiunile de noapte, ciclul zi-noapte făcându-și datoria cu brio. Jungla indoneziană (superb realizată, bilă albă) văzută noaptea din elicopter este splendidă, iar feeling-ul este de milioane. Adevărate lupte de gherilă se dau între cele două echipe... Dar să îți explic: cel mai eficient mod de luptă este cel cu echipe mici, de 4-5 jucători. Strategia constă în păstrarea liniștii și pândirea adversarului, exact ca în filmele proaste. Efectul vizual al focului armei este foarte bine realizat, dar trebuie evitat pe cât posibil. În noaptea deasă, plină de vegetație, focul armei, dar și sunetul ei dezvăluie poziția perfect... și să vezi atunci rafale din toate părțile asupra ta după ce tragi un glonț la nimereală.

Frustrarea. În jocuri.

Jocurile nu ar trebui să fie frustrante, dar sunt. Prea des sunt. Joint Operations te face să-ți smulgi părul din cap. Se moare des, muuult prea des... de-abia faci respawn și ai murit. Un singur glonț și ai murit. Hărțile sunt enorme, durează pe puțin opt minute să traversezi o hartă integral. În medie, cam 2-3 minute până ajungi la locul acțiunii... doar ca să mori. E frumos că ai medic și sniper și strategie, dar degeaba. Șrapnel, mortar, bullet... toate sunt cuvinte pe care le vei urî dacă vei da cei 40 de dolari.

Mașinile de luptă sunt distractive la început, dar principala utilitate e cea de transport. S-a renunțat la controlul greoi al elicopterului din primul demo, în favoarea banalului WASD. Amfibia e preferata mea pe hărțile cu apă.

Sunetul e bun, nu se remarcă, dar nici nu deranjează. Grafica e puțin prăfuită, dar îi dau un 9 pentru jungla bine făcută prin care îți vei petrece majoritatea timpului. Vechea (de șase ani) problemă a armei care dispare în pământ încă nu s-a rezolvat. Pe când, Novalogic?

Lag, 33 și ăla de la 3

Lag nu am prins pe servere, nici când sunt mai mult de 100 de jucători, și am încercat jocul și pe o conexiune de 33 kbps, deci mai puțin decât un dial-up. Merge perfect. Ce îți urez este să ai parte de coechipieri normali, pentru că deseori apar pe servere team-killer-i sau oameni care n-au altceva mai bun de făcut decât să-ți doboare elicopterul, deși văd scris mare friendly.

Una peste alta, Joint Operations este, în opinia mea, mai bun decât Battlefield, câștigând la gameplay și fun. Așa că dacă vrei un joc cu cerințe medii, cu care să te simți bine, fie pe net, fie în rețea cu ăla de la trei, nu ezita și pune mâna pe Joint Operations!

■ Nazgulu'


Dacă mai pun niște fire de iarbă, nu mă mai vede nimeni

Titlu	Joint Operations: Typhoon Rising
Gen	First Person Shooter
Producător	Novalogic
Distribuitor	VU Games
Procesor	PIII 1.2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 128 MB
ON-LINE	www.jointopsthegame.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7,8



Magellan era mic copil


Pușca, jungla și noaptea

DOOM 3™

Extaz și agonie

Căsuța mea de e-mail a fost acum câteva seri gazda unui mesaj care m-a pus pe gânduri, iar pe colegi pe coate, sub birouri, ținându-se de burtă de râs. Motivul acestor reacții nu a fost e-mail-ul în sine, ci P.S.-ul cu care venea acesta și care suna cam așa: „Ai jucat DOOM 3? Eu nu, dar mi se pare foarte bun!". Motivul pentru care mesajul de mai sus li s-a părut ilar colegilor mei este cât se poate de clar, însă reacția mea trebuie explicată un pic. Un review pentru un joc foarte așteptat este întotdeauna o treabă tare dificilă. Indiferent cum îl scrii, va exista întotdeauna cineva care va fi nemulțumit de analiza ta. Iar aici este vorba despre DOOM 3, și nu de un joc pur și simplu mult așteptat. Gamerii mai în vârstă îl vor adora din start pentru numele care le trezește amintiri plăcute, iar cei mai tineri nu se vor lăsa mai prejos și vor urma exemplul celor mai experimentați, fără să știe despre ce e vorba exact. Oricum nu contează, atâta timp cât numele are rezonanță. Și, după cum vezi, nu trebuie nici măcar să fi jucat jocul ca să îți placă. Evident că orice critică, oricât de bine intenționată sau de adevărată ar fi ea, nu va fi privită cu ochi buni. Pe de altă parte, îi avem pe cei veșnic nemulțumiți, care vor analiza și critica jocul pentru orice scăpare tocmai pentru numele său. Iar pentru ei, orice bug scăpat neobservat în review va fi echivalent cu confirmarea faptului că cel care a scris review-ul și-a vândut sufletul și și-a trădat cititorii, totul pentru un articol fără sânge, care să nu supere pe nimeni.

Ce este însă mai important e că în spatele numelui, al hype-ului, al fanilor extaziați și al celor nemulțumiți, în spatele întregii nebunii există un joc care trebuie tratat ca atare. Nu de sus, dar nici din genunchi. Așadar, cu scuzele de rigoare, îți prezint DOOM 3, FPS, produs de id Software, cca. 2004.

Tu al cui ești?

DOOM 3 face parte din ceea ce Bank of America a numit, într-o analiză prezentată investitorilor, „Murderer's Row", adică o serie de jocuri din care mai fac parte Half-Life 2, Halo 2, Metroid Prime 2 (tocmai am realizat că dacă nu am un 2 în coada numelui meu probabil că nu o să atrag niciodată atenția nimănui... ce lume crudă!) și care va sparge topurile de vânzări la sfârșitul acestui an, aducând profituri nemaivăzute în industria jocurilor. De asemenea, DOOM 3 mai face parte și din acel gen de jocuri care stau în producție o perioadă enormă de timp, dar reușesc să mențină jucătorii interesați promițând noutăți revoluționare. Da, în categoria asta intră și Half-Life 2. Însă spre deosebire de Valve, care a reușit nu o dată să-și strice credibilitatea, id Software este privită ca o firmă extrem de serioasă, care nu vorbește în plus și care duce tot timpul treaba până la capăt. Asta se datorează în mare parte și lui John Carmack, unul dintre fondatorii id și omul din spatele lui DOOM 3 (și în special al engine-ului grafic), ochelarist și peltic, care însă este adorat de o comunitate întreagă, supervizează proiecte spațiale (chiar dacă ultima sa rachetă s-a făcut praf imediat după decolare... „Bine că DOOM 3 se vinde ca pâinea caldă", a declarat el) și apare în revista Time. Este omul al cărui cuvânt înseamnă enorm pentru ATI și NVIDIA, care se luptă să-i obțină admirația. Ce mai, este cunoscut ca un pionier în tot ceea ce înseamnă grafică și nimeni nu contestă asta. Cu DOOM 3 are însă de înfruntat o competiție serioasă. Pe de o parte, avem Far Cry, care a reușit să fie primul joc ce folosește cu adevărat noile tehnologii, iar pe de altă parte, Half-Life 2, care promite nu numai o grafică la fel de bună ci, mai important, un gameplay mult, mult mai elaborat.


Ah, Marte, un loc atât de frumos

Bun venit pe Marte...

Întrebarea care a stat pe buzele jucătorilor atâta amar de vreme, din momentul în care a fost anunțat și până în ziua lansării, a fost dacă gameplay-ul din DOOM 3 va reuși să mulțumească așteptările noastre. Până la urmă, cam toate FPS-urile din ziua de azi încearcă să fie mai mult decât o simplă baie de sânge, iar faptul că id este recunoscută pentru jocurile sale nu tocmai arzătoare de materie cenușie nu este un gând tocmai liniștitor. Pe de altă parte, Serious Sam a dovedit că gameplay-ul nu trebuie să fie neapărat foarte complicat pentru ca jocul să fie extrem de satisfăcător, așa că întrebarea a rămas suspendată undeva în aer, speranța s-a ascuns în inimile noastre și am așteptat cu toții jocul să vedem ce și cum.

Marte. Douămiiosutășiceva. Cu mult înaintea „măcelului" din primul DOOM, Union Aerospace Corporation, gigantul care controlează cam tot ce mișcă în lumea viitorului, conduce o serie de experimente într-o bază de pe Marte. Vestigii antice, ruinele unei civilizații demult dispărute și laboratoare ultrasecrete sunt doar câteva dintre lucrurile pe care le ascunde respectiva bază. Evident că lucrurile nu merg așa cum ar trebui și problemele încep să apară. Nimic concret, însă nenumăratele rapoarte referitoare la vocile pe care le aud lucrătorii din nivelurile mai joase ale bazei și o serie de dispariții cel puțin ciudate fac ca atmosfera să nu fie una tocmai relaxată. Îngrijorați, mai marii corporației își trimit doi oameni de bază să investigheze problema. Întâmplător, tu ajungi pe Marte cu același transport ca și respectivii indivizi, dar, pentru început, nu ai nici o treabă cu ei. În cel mai clasic stil id, personajul tău este un soldat normal, care pică fără să-și dea seama chiar în mijlocul evenimentelor.

Am fost plăcut impresionat (chiar șocat aș putea spune) de complexitatea bazei și de modul detaliat în care îți este prezentată viața de zi cu zi de acolo. Pentru un moment, chiar am contemplat posibilitatea ca DOOM 3 să ia o direcție asemănătoare cu Deus Ex sau


Locuitorii sunt pașnici și de treabă


Cine plătește factura la lumină?

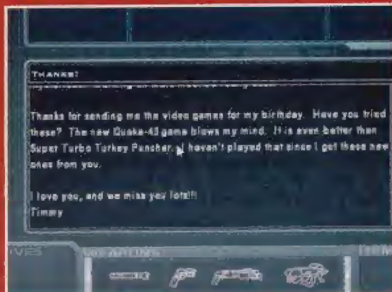

Lasă bisturiul jos! Omul ăla vrea copii!

Deschide ochii

Dacă ești îndeajuns de curios, s-ar putea să dai peste câteva „surprize" presărate de producători de-a lungul jocului. Iată câteva exemple:



Super Turbo Turkey Pucher. Un clasic cu engine de DOOM.



Quake 43. E chiar mai bun decât Super Turbo Turkey Pucher. (nu se poate!!!)



Sigla id, ascunsă cu grijă. Nu îți spun unde. ☺



www.martianbuddy.com chiar există. Și te poate ajuta cu un cod.

Half-Life, despărțindu-se definitiv de stigmatul unui joc frumos, dar prea puțin inteligent. Mi-am râs în barbă și mi-am spus că o asemenea mișcare din partea id-ului ar reprezenta un șut frumos în locurile mai moi ale oricărui fel de concurență. Până una alta însă, m-am rezumat la a mă plimba prin coridoarele metalice, la a observa roboții făcându-și treaba, la a trage cu urechea la câteva conversații între muncitori („Ai auzit că a dispărut John de la Întreținere?", „Da, eu nu cred că mai rezist aici!"), lăsându-mă atras din ce în ce mai adânc într-o atmosferă surprinzător de bine făcută, plină de viață și detalii. „System Shock", mi-am amintit eu de vremurile bune și am înaintat plin de încredere.

... ne cerem scuze pentru mizerie și morții vii

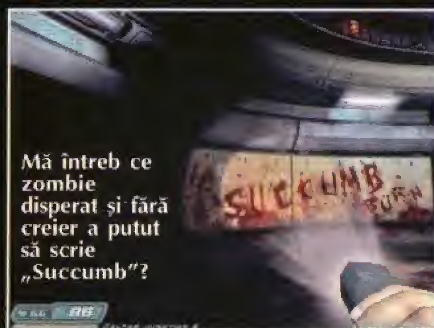
Lucrurile nu rămân însă calme pentru prea mult timp, prima misiune fiind și singura în care te vei mai putea plimba liniștit printre oamenii de pe bază. Ți se ordonă să găsești un om de știință pierdut prin nu știu ce cotlon al bazei, iar atunci când vei da în sfârșit de el, totul o va lua razna. Zbieretele și sunetul unor lupte grele, precum și menționarea unor cuvinte precum „iad", „legiuni de monștri" sau „o să murim cu toții!" te conving că viața ta liniștită încetează din acel moment. Drumul înapoi la Comandament, coridoarele pe care le-ai străbătut deja o dată, camerele prin care deja ai intrat, toate sunt schimbate. Lumina pâlpâie, urmele de sânge sunt din ce în ce mai prezente, iar majoritatea celor pe care i-ai văzut mai devreme lucrând de zor la posturile lor ori au dispărut, ori zac undeva într-o baltă de sânge.

Atmosfera devine una înspăimântătoare și acum vezi pentru prima oară engine-ul grafic la lucru. Mai exact, sistemul de iluminare, care îți va mânca zilele și nervii. Lumini care dau să moară, umbre mișcându-se într-un colț, flash-uri care îți dezvăluie încăperi distruse și pline de sânge. Coridoarele sunt deja chinuitoare, pentru că nu știi la ce să te aștepți după următorul colț. Mâna îți tremură pe armă, înaintezi timid și DEODATĂ te trezești cu o monstruozitate care urlă și e deja pe tine. Tresari pe scaun, o grimasă ți se instalează pe față și începi să tragi disperat în întuneric. Bine ai venit în DOOM 3.

Este o metodă destul de ieftină de a speria jucătorul. Nu este nimic revoluționar în atacurile neașteptate ale inamicilor care te așteaptă după colțuri și în întuneric, însă funcționează. Din fericire, DOOM 3 este mai mult decât atât. Modul în care producătorii au ajuns să folosească sistemul de iluminare și efectele sonore denotă o serioasă perfecționare a conceptului din spatele DOOM-ului. Aș putea spune chiar că cei care au gândit unele scene sunt nu numai subtili, ci chiar de-a dreptul perșivi. Ești pe de o parte îngrozit prin metode rudimentare, mai din topor, iar pe de altă parte ești împins ușor cât mai



E bucuros să mă vadă


Mă întreb ce zombie disperat și fără creier a putut să scrie „Succumb"?

aproape de ecran (și de un atac cardiac) prin creșterea graduală (și uneori insesizabilă) a tensiunii. O umbră ce se furișează aici, câteva șoapte pe care le auzi acolo, sunetul sacadat al respirației tale, toate pregătindu-te în liniște pentru momentul în care un monstru o să sară pe tine din partea cealaltă a ecranului.

Avem poveste

Pe lângă îmbucurătoarea stilizare a părții horror, cei de la id au venit cu îmbunătățiri și într-un alt domeniu în care nu au emis niciodată pretenții, storyline-ul. În principiu, povestea este una banală (prin idee, nu prin implicațiile sale): tu băiat bun, ei mulți, răi și veniți din Iad. Tu ai pistol, ei au puterile Întunericului. Tu rupi tot, evident. Nimic surprinzător, pentru că nimeni nu a cerut vreodată altceva de la un astfel de joc. Ce e interesant și îmbucurător este însă modul în care este construită povestea din fundal, cea din care afli ce se întâmplă cu adevărat.

Jocul te dotează cu un PDA (Personal Data Assistant), care va strânge toate e-mail-urile pe care le primești, discurile video pe care le găsești și, cel mai important, informațiile din PDA-urile celor mai puțin norocoși, ale căror resturi le descoperi împrăștiate prin bază. PDA-urile pe care le găsești pe drum conțin de obicei câteva mail-uri pe care le-a primit respectivul, precum și o serie de înregistrări audio și video (acolo unde e cazul). Mail-urile sunt pline de informații care mai de care mai nefolositoare (în afară de codurile diferitelor containere pline cu bunătăți), dar care reușesc să mai completeze câte o bucățică din puzzle-ul poveștii. În plus, discuțiile de pe mail-ul fiecărui individ contribuie cât de cât la definirea acestuia ca persoană, lucru de admirat. Ceva mai importante din acest punct de vedere sunt înregistrările audio care, pe lângă faptul că sunt impresionant de profesionist „interpretate", contribuie la definirea atmosferei generale a jocului. Nu poți rămâne indiferent la poveștile pline de personalitate pe care le auzi spuse de vocea tremurândă a unui individ care mai mult ca sigur a murit în chinuri cu câteva ore înainte. Singura mea dezamăgire au fost înregistrările video, care sunt doar câteva prezentări extrem de sobre ale tehnologiilor disponibile, eu unul așteptându-mă la niște filmări din timpul luptelor sau ceva oricum mai impresionant decât detaliile tehnice ale bazei. Una peste alta însă povestea din DOOM 3 este bine trasată, iar modul în care îți este ea descoperită, încetul cu încetul, este excelent regizat.

M-am trezit astfel incredibil de atras de joc (și ÎN joc) după câteva ore petrecute în el. M-am aventurat noaptea până la redacție, din ce în ce mai suspicios pe boschetii ascunși în întuneric pe lângă care treceam, dornic de o nouă doză de DOOM 3, gata să sar de pe scaun, cu căștile pe urechi și lumina stinsă.

Iadul? O a doua casă!

Luptele încrâncenate te aduc în cele din urmă și în locul de origine al tuturor monștrilor. Călcând pe cadavrele supușilor Întunericului te afunzi adânc în Iad, cu inima cât un purice și fără prea multe gloanțe. Cum o să te descurci? Pe bază era una, dar aici e cu totul altă poveste. Aici ești pe teritoriul lor și practic, cum ar zice jumătate din clasicii în viață, ești mâncat. Surprinzător, învârtindu-mă prin întunericul din Iad, am avut un dèja-vu. Totul semăna foarte mult cu ceea ce văzusem acum mulți ani în primul Quake. Încăperi claustrofobice, câțiva nefericiți atârnați de pereți și un foarte familiar lift de piatră. Per total, Iadul a fost o dezamăgire (bleah, data viitoare mă duc la Mamaia!). Întunecat, deloc inspirat ca design și cu un monstru de final care nu mi-a înghețat sângele în vene. Dar cine sunt eu să mă plâng? Iadul nu trebuie să mulțumească pe nimeni. Așa că am mers mai departe și am așteptat să văd ce se mai întâmplă. Sunt sigur că dacă jocul s-ar fi terminat în acel moment, nu aș fi avut decât laude despre el (în afară de final,


Și celebrul lift?


Calculatorul dăunează grav sănătății!


Când atmosfera se încinge


Mai ții minte trenul din Half-Life?

evident). Surprinzător însă, am aflat că sunt de abia la jumătate. Așa că înapoi pe bază nenicule și mai spulberă niște urâțenii.

Dacă ajungi să vizionezi câteva filme horror, să joci câteva de același gen și să citești Lovecraft sau Stephen King, înțelegi cât de important este să NU lași niciodată ca Răul să fie pus sub lumina reflectoarelor. În momentul în care afli cu cine/ce ai de-a face, indiferent cât de groaznic s-ar vrea a fi respectivul lucru, mare parte din tensiunea care îți scotea peri albi dispare. Niciodată Răul, prezentat și descris în detaliu de scriitor, regizorul sau producătorul jocului, nu se va ridica la înălțimea „așteptărilor" tale. Nu faptul că Răul este prezentat ca un îngrozitor monstru mare, negru și cu zece ochi te va speria, ci tocmai lipsa detaliilor despre el, care îți permit să-ți imaginezi cel mai groaznic lucru posibil, treabă pe care nimeni în afară de tine nu o va reuși.

Și atunci... Cum aș putea să mă mai sperii de animalele alea din baza de pe Marte? Am văzut de unde veniți, v-am nimicit toate neamurile, am călcat totul în picioare, nimic impresionant. Cum să mă mai îngrijoreze acum un amărât care se ascunde după colț? Dar ei continuă să te atace, și vin, și vin, și vin, până când realizezi că toată atmosfera aceea terifiantă a dispărut și începi să remarci toate minusurile jocului.

Cel mai trist este că ajungi în cele din urmă să concluzionezi că odată dispărut farmecul specific oricărui horror, odată uitată atmosfera aia stilizată de care vorbeam, din DOOM 3 nu mai rămâne decât un FPS cu un gameplay simplist, repetitiv și înapoiat. Ajungi să te bagi cu capul înainte în întunericul dintre două cutii pentru că ȘTII că acolo o să găsești muniție și armură. Ajungi să tragi înainte de a lua un colț pentru că ȘTII că de acolo o să apară un inamic. ȘTII deja că odată la câteva secunde o să îți apară un animal în spate. Înghiți în



Lumea e fericită pe Marte

Multiplayer

Dacă despre partea de single player putem spune că este reușită, cu multiplayer-ul situația stă puțin altfel. În primul rând, este ciudat faptul că id Software a angajat alt producător, Splash Damage, pentru a se ocupa de realizarea hărților. Ce m-a uimit însă este numărul mic al acestora. Cinci hărți de tip death match mi se par a fi insuficiente pentru un joc cu pretenții, cum se vrea a fi DOOM 3. Iar ca tabloul să fie complet, pe o asemenea hartă nu este permisă intrarea a mai mult de patru jucători! Rezultatul acestei limitări se reflectă în gradul mare de ocupare a serverelor, aceasta însemnând că vei găsi cu oarecare dificultate un loc liber. Problema a fost rezolvată de imediata apariție pe Internet a unui mod care elimină această limitare, dar asta nu înseamnă că vor dispărea necazurile, deoarece pentru a ține un astfel de server este necesară și o „sculă" pe măsură. Din punct de vedere vizual, hărțile sunt destul de bine realizate, singurul neajuns fiind lipsa aproape totală a unor spații deschise, măcelurile având loc, de cele mai multe ori, între patru pereți sau pe culoarele strâmte de genul celor întâlnite în campania solo. „Uneltele" pe care le vei folosi sunt aceleași, iar dacă ai noroc, îți poți elimina adversarul cu un singur pumn (Mitza nici acum nu cred că și-a revenit), însă ceea ce m-a surprins cel mai mult este că luptei îi lipsește acea intensitate de care am avut parte în single player. Dacă ții morțiș să joci cu prietenii din rețea sau dacă te ține și ai cu ce pe Internet, ai grijă de un singur lucru: să nu fiți mai puțin de patru. Nu de alta, dar dacă sunteți doar doi vă veți petrece cea mai mare parte a timpului căutându-vă unul pe celălalt sau admirând pereții. Cel mai elocvent exemplu pe care vi-l pot da în acest sens este chiar una dintre primele noastre experiențe în materie: „Mitza, hai să vezi o pată de sânge!" „Unde ești măi? KiMO hai să vezi ladul!" După îndelungi căutări, îl găsesc pe Mitza, care îmi arată ceea ce pare a fi o poartă spre Iad blocată de un craniu de toată frumusețea. „Hai să tragem câteva rachete înspre el", propune el. Zis și făcut. În timp ce admiram efectele armelor asupra mediului înconjurător, ne-am lovit de ceea ce s-a dovedit a fi cea mai mare problemă cu care se „mândrește" multiplayer-ul din DOOM 3: lag-ul. N-am apucat să ne jucăm de prea multe ori cu lansatoarele pentru simplul motiv că de cele mai multe ori aveam parte de sacadări care ne-au dus la exasperare. Personal, am avut ghinionul să mi se blocheze calculatorul în timp ce „admiram" împrejurimile întunecate cu ajutorul lanternei. Mitza a profitat de moment și mi-a expediat un pumn în plină figură. „Băi, te-ai făcut scrum!".



Nemulțumiți cu multiplayer-ul din DOOM 3, am găsit niște drujbe și am decis să încercăm o variantă mai realistă. Poza de „după" nu vi-o arăt...

La final, putem afirma că multiplayer-ul din DOOM 3 nu este nici foarte reușit, dar nici un eșec total. Pur și simplu el există. Cu toate acestea, sunt convins că membrii comunității strânse în jurul jocului vor încerca din răsputeri să realizeze ceea ce producătorii nu au reușit sau nu au vrut să facă. Drept dovadă, la nici două săptămâni de la apariția jocului, Internetul a fost invadat de mulțimea de mod-uri și patch-uri care elimină o serie de neajunsuri și aduc un plus de savoare unui joc care s-a dorit a fi perfect din toate punctele de vedere. Pentru noi ceilalți însă, vor exista în continuare jocuri precum UT2004 sau Battlefield.

■ KiMO



Inamicii se fac bucățele ▲

Iar unii se feliază ▶



sec, mai golești un încărcător, arunci un ochi pe fereastră și mergi mai departe.

Unii ar putea argumenta că nici nu vor altceva decât să aibă o armă în mână, câțiva monștri în care să tragă și atât. Până la urmă, e vorba de DOOM, și în DOOM despre asta a fost vorba întotdeauna. Le-aș putea răspunde că lucrurile se schimbă, oamenii află că Pământul se învârte în jurul Soarelui și evoluează. E.v.o.l.u.e.a.z.ă. DOOM a fost magnific la vremea lui, dar de atunci FPS-urile au ajuns departe și e nevoie de ceva mai mult decât niște simple bătălii cu monștri urâți pentru a putea emite orice fel de pretenție. Și DOOM 3, din păcate, odată lipsit de acea atmosferă extraordinară, nu reușește să confirme ca un FPS de primă clasă. Iar celor care sunt de părere că un FPS horror nu are nevoie de un gameplay prea elaborat, le îndrept atenția către un joc numit Aliens vs. Predator 2, vechi de câțiva ani, dar din care cei de la id ar mai fi avut multe de învățat.



Înainte de lovitură

DOOM-acasă, măi tramvai

Revoluționar? Nu. Impresionant? Pentru prima jumătate de joc mi-am jurat că mi-a întrecut așteptările. Dezamăgire? Depinde cât de mult vrei să îți placă și cât de ușor observi găurile din gameplay în a doua jumătate de joc. Ca realizare tehnică este mai mult decât frumos, dar nu pot să nu îmi aduc aminte că Far Cry putea suporta cu ușurință și spațiile largi. În plus, o serie de scăpări gen texturi de o calitate îndoielnică și câteva alte mici neajunsuri pot da apă la moară oricărui critic.

Per total, este un joc care nu mai are nevoie de nici o recomandare și sunt sigur că fiecare o să-l încerce măcar un pic. Este, până la urmă, cel mai bun joc single player scos de id Software de la Quake încoace.

Da, sunt sarcastic.

■ Mitza

P.S. Nu pot totuși să nu mă întreb care ar fi fost impactul jocului dacă ar fi avut un alt nume. Un „Terror on the Red Planet" oare cât de multă nebunie ar fi reușit să stârnească?

Titlu	DOOM 3
Gen	FPS
Producător	id Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.doom3.com



Grafică	**9/10**
Sunet	**10/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**6/10**
Storyline	**8/10**
Impresie	**8/10**

8



Uaaa! Asta sigur ar da lovitura prin discoteci!



DOOM Remake

Și-am plecat la împușcat DOOM, DOOM să-nălțăm...



În lumina ultimelor evenimente, am renunțat să mai vreau jocuri noi. Lungii ani petrecuți în fața unui 486 obosit au înclinat și ei balanța în favoarea remake-urilor. Și cum stăteam și mă gândeam la câți bani și ore de muncă sunt irosiți (respectiv irosite) pentru ca rezultatul



Cu mâna mea v-am făcut, cu mâna mea vă omor!

final să nu depășească stadiul de „fâs", a apărut DOOM 3. Acul cântarului și-a schimbat brusc poziția spre „OMFG!", mai ales că am așteptat patru ani ca minunea să se întâmple. Însă, ca orice minune care se respectă, nici aceasta nu a durat mai mult de trei zile, timp în care am fost convins că în patru ani se puteau face mult mai multe și că data de lansare a fost aleasă cât se poate de prost. Să-mi fie cu pardon, dar după ce am văzut Far Cry, puține jocuri îmi mai pot smulge un suspin. Iar feeling-ul... ei bine, în materie de senzații claustrofobice, Alien vs. Predator 2 nu a fost egalat de nimic până acum. Brusc am comutat în starea „Oldies but Goldies" și am scormonit arhiva în căutarea Originalului. Originalului DOOM, mai exact. DOOM nu a fost de găsit (legal), însă la intervenția Pescarului Froggy (unii dintre voi îl știți, alții îl vor ști), Internetul ne-a așternut la picioare o frumusețe de DOOM în trei dimensiuni, în zeci de rezoluții și în care n-am prins picior de sprite.

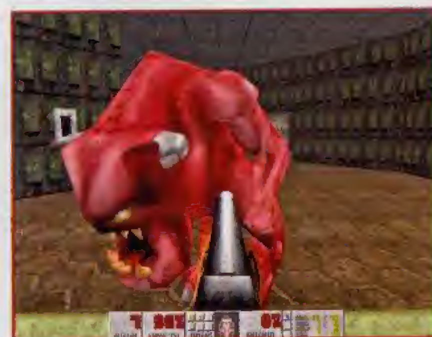
Mai pe înțelesul tuturor, acest DOOM misterios despre care v-am pomenit este un simplu (la prima vedere) remake al originalului. Adică, o echipă de oameni hotărâți care s-au săturat de sprite-uri, VGA și MIDI-uri, dar care totuși duceau dorul vremilor în care DOOM-ul făcea legea, au făcut o chetă la care a contribuit fiecare cu ce a putut, mai cu o textură, mai cu un model sau cu o animație, până s-a strâns de un engine 3D. Mai apoi, oamenii noștri au scormonit puțin prin resursele DOOM-urilor vechi (fișierele *.wad) și au reușit să încropească acel remake de care vă tot povestesc aici. Și nu arată rău aproape deloc. Ca orice motoraș făcut pe masa din bucătărie, și acesta dă rateuri, „uită" câte o textură sau o ia razna când ți-e lumea mai dragă. Dar în condițiile în care nu ați plătit pentru el (și nici nu vi s-a cerut), va



trebui să vă abțineți puțin de la comentarii. În rest, numai de bine. Gloanțele lasă „mici" urme roșii în viitoarele cadavre, butoiașele explodează destul de estetic, cacademonul este mai delicios ca oricând, iar pentagramele sunt pictate cu un deosebit simț artistic (știu că nu are nici o legătură, dar nu m-am putut abține). Singura problemă majoră o reprezintă tendința jocului de a o lua prin bălării după mai multe ore de joc. Deși acasă nu am tocmai o râșniță, după ceva timp HDD-ul o ia la trap de parcă ar fi posedat (e și asta o posibilitate), muzica o ia razna, iar un reset nu mai poate fi evitat. Totuși, dacă v-ați născut cu BFG-ul în mână, aceste „mici" neajunsuri nu vor avea puterea să vă strice bunătate de vânătoare.

În caz că nu v-am spus (sau dacă nu v-ați prins până acum), DOOM Remake (o să-i zic așa de-acum înainte) și bătrânul său bunic seamănă ca două picături de apă. La o adică este și normal, deoarece pentru a juca remake-ul aveți nevoie de wad-urile (fișierele în care sunt stocate toate informațiile de la designul de nivel până la AI-ul monștrilor) celor patru predecesori (DOOM 1, 2, TNT și Ultimate DOOM) ai Marelui Trei. Monștrii sunt așezați în aceleași locuri, au același comportament (pe care eu l-aș denumi „stupid") și, ca urmare, ne găsim în situația în care nu inteligența, ci numărul neprietenilor ne creează cele mai mari probleme.

Dacă vă era puțin dor de MIDI-urile din DOOM, artiștii remake-ului v-au pregătit o surpriză. Pentru îmbucurarea urechii, MIDI-ul cel urât a fost sărutat de către Făt Frumos al Audiovizualului și s-a transformat într-un MP3 frumos ca un prințișor, numai bun de ascultat când vă calcă părinții pe nervi. Din motive evidente nu o să mai



Luptă cu cap, Gogule!!!

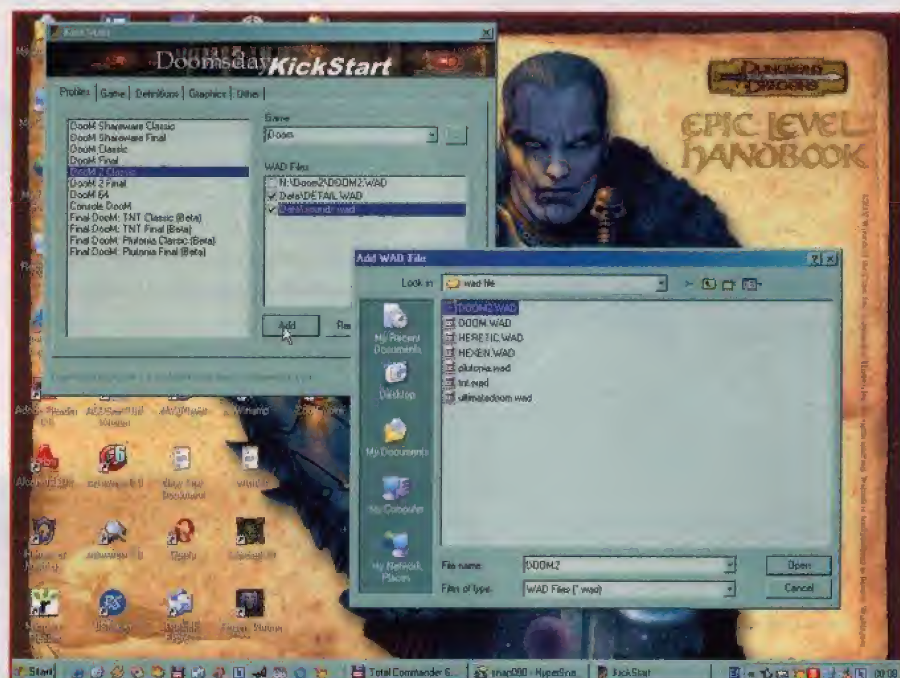
pomenesc de storyline sau de gameplay (a fost efectuat un reglaj fin al controlului personajului, care a „umanizat" puțin DOOM-ul cel vechi). Până aici, toate (aproape) bune și

(aproape) frumoase. Repet: dacă nu aveți pretenții prea mari de la grafică, satisfacția va fi aproape garantată. Și chiar dacă nu vă dați în vânt după DOOM, ați putea încerca puțin năzdrăvănia asta doar ca să vedeți că totuși se poate face un remake bun al unui joc și mai bun. Și dacă nici așa nu v-am convins, dacă dețineți și fișierele *.wad atașate Heretic-ului sau Hexen-ului (care NU este Heretic 2), cu puțină ingeniozitate le veți putea juca și pe acelea.



Instrucțiuni de instalare

Orice bucurie mare cere un sacrificiu la fel de mare. În cazul nostru, sacrificiul este o conexiune solidă la Internet. Odată conexiunea stabilită, se purcede la un download nu tocmai mic (vreo 550 de mega de argint viu). După ce v-au ieșit peri albi așteptând, arhiva se află pe harddisk-ul vostru. Odată stabilită locația, arhiva se despachetează cu duhul blândeții (și, eventual, cu ajutorul unui dezarhivator bazat). Aici începe greul. Înainte de a vă bucura de tehnica modernă, trebuie să puneți mâna pe fișierele *DOOM.WAD*, *DOOM2.WAD* (dacă vreți să jucați DOOM 1 sau DOOM 2), *PLUTONIA.WAD* (ghiciți voi pentru ce e ăsta) și/sau *TNT.WAD*. În acest scop, scotociți prin colecția de CD-uri, pentru că aceste fișiere pot fi găsite în versiunile originale (full) ale jocurilor pomenite mai sus. Odată încheiată operațiunea de „salvare" a *wad*-ului rătăcitor, rulați executabilul *Kicks.exe* și aruncați-vă un ochi peste screenshot-urile din dreapta.



Selectați DOOM 2, dați click pe Add, iar apoi, din directorul unde vă păstrați wad-urile originale, selectați DOOM2.WAD

P.S Dacă nu merge și nu merge, dați click pe *Play* și selectați *Yes* în fereastra ce va apărea, iar kickstart-ul va încerca să găsească singur wad-ul necesar.

■ **cioLAN**



Nu cred că mai este nevoie de nici o explicație. Just Play!

UT2004

Community Bonus Pack 2

More fun in the sun

După succesul uriaș de care s-a bucurat Community Bonus Pack 1 pentru UT2003, câțiva dintre cei mai buni „constructori" de hărți, skinneri, modelatori și creatori de mutatori și-au dat mâna pentru a oferi comunității un pachețel reprezentând tot ceea ce era mai bun din munca lor. O dată cu trecerea timpului însă, pe măsură ce tot mai mulți băieți talentați într-ale Unreal-ului s-au alăturat echipei originale, micul proiect a crescut devenind un bonus



Viață de tanchist

pack de nivel profesional, acesta cuprinzând nu mai puțin de 41 de hărți, două noi modele pentru jucător, șase skin-uri și trei mutatori (SpiderSteroids, Target Practice și Angel Item Physics, pe care vă las să îi descoperiți singuri). Altfel spus, peste 1GB de bunătăți, frumos arhivate în două volume a câte 200 MB, toate acestea oferite gratuit doritorilor. Cam atât despre „scurtul" istoric al pachețelului, pentru că urmează să vă arăt de ce e în stare acesta. S-o luăm în ordine.

Assault

Assault-ul vine peste noi cu una bucată hartă de toată frumusețea, AS-Thrust, realizată de un anume Tynan Sylvester care, din ceea ce am văzut și jucat, numai de talent nu duce lipsă. Fiecare hartă are povestea sa, cea de față reproducând infama distrugere a rachetei Saturn IX PCNR de către un grup de rebeli anti-NEG care au luat cu asalt complexul cu pricina, lansând racheta în spațiu neghidată și alimentată doar pe jumătate (șâc). Ducă-se. Gameplay-ul este alert, modelarea este excelentă, iar obiectivele sunt destul de dificil de atins dacă aveți ocazia să jucați împotriva unor jucători pricepuți. Nu puteau să lipsească vehiculele, tancul reprezentând, în primă fază,



Instagib CTF

piesa de rezistență a atacatorilor. De partea apărării avem la dispoziție un număr important de turele, foarte bine amplasate din punct de vedere strategic care, dacă sunt controlate de meseriași, fac ravagii printre rebeli, aceștia din urmă fiind nevoiți să înfrunte și puterea de foc a Mantei. Chiar dacă e singura hartă de assault din bonus pack, ea este extrem de distractivă și o recomand cu căldură împătimiților, pentru că eu unul am uitat de mine ore întregi în fața monitorului în compania unor adversari care m-au cam făcut una cu pământul, reușind doar de trei ori din șapte să duc misiunea la îndeplinire. Deh, bătrânețile...

Bombing Run

La capitolul bombardeală avem parte de doar două hărți, dintre care am ales doar una pentru a vă face o idee



Racheta Saturn înainte de lansare



O Mie Și Una De Nopți pe BR-Bahera



CTF-Pistola. Rejucabilitate maximă

despre ceea ce veți păți dacă vă place să alergați cu mingea-n brațe spre poarta adversă, sub ploaia de gloanțe și rachete cu care vă va întâmpina inamicul în loc de „bună dimineața". Este vorba despre BR-Bahera, creată de Ed Duke-Cox. Tema aleasă de către acesta este una orientală, autorul dând o atenție deosebită texturării și iluminării interioarelor, acestea fiind foarte luminoase, reușind să dea impresia că vă plimbați pe culoarele și prin încăperile palatului din Prince of Persia, și nu în mijlocul unei lupte pe viață și pe moarte. Porțile sunt ușor de apărat, mai ales dacă sunteți un sniper de nădejde, însă adversarul poate trece cu ușurință de voi dacă „nefericitul" băiat de mingi este bine acoperit de către coechipieri. Harta este una extrem de jucabilă, iar arme și muniție se găsesc la tot pasul, mai puțin redeemer-e sau ion painter-e, de care oricum nu veți avea nevoie. Despre BR-Bahera merită să vă mai spun că are corespondent și în modul CTF, aceasta fiind la fel de distractivă ca surata ei din BR.


Țăranii știu să se distreze

Capture The Flag

Numărul hărților de CTF este de doar șapte, poate pentru că realizarea acestora necesită mai multă muncă, însă gameplay-ul este foarte alert pe fiecare dintre ele și sunt foarte bine balansate. Alături de CTF-Bahera, harta care m-a impresionat cel mai mult este CTF-Pistola, o hartă destul de mică, dar cu potențial mare. Ea este visul oricărui apărător și coșmarul atacatorilor de pretutindeni. Bazele sunt foarte ușor de apărat, iar dacă aveți neșansa să traversați de capul vostru cu steagu-n spate podul ce le desparte, aveți toate șansele să vă treziți mușcând din beton armat. Ghinion.

Death Match

După onslaught, acesta este, pentru mine, cel mai îndrăgit mod de joc, și vine cu nu mai puțin de 22 de hărți de toate formele și mărimile. Dintre acestea o să vorbim doar despre cea care mi-a atras cel mai mult atenția, nu de alta, dar nu ne permite spațiul. Prima, și cea mai originală dintre ele, este DM-Killbilly-Barn, opera lui Teddie „teddabod" Tapawan. Încercați pentru o clipă să vă închipuiți că sunteți la țară la bunici și, în lipsă de altceva, vă luați la cafteală cu băieții din bătătură, folosindu-vă de puterea distructivă a lansatorului de rachete sau a flak cannon-ului. Din punct de vedere grafic, harta nu este cu nimic mai prejos decât suratele sale din jocul original și nu duce lipsă de nimic. Ion painter-ul se găsește în vârful unui siloz plasat în centrul hărții, iar dacă aveți norocul să nu fiți observați în timp ce fixați ținta, puteți mătura juma' de hartă dintr-un singur clic de maus. Mi-a plăcut în mod deosebit micul „lan" păzit de un Mr. Crow răstignit (la propriu) în care, odată intrat, vizibilitatea scade aproape de zero. Lupta de aproape, în aceste condiții, devine o adevărată joacă de-a v-ați ascunselea, iar hambarul lu' bunicu' poate deveni martorul unora dintre cele mai frumoase măceluri la care veți participa vreodată. Unei astfel de hărți nu putea să-i lipsească o coloană sonoră pe măsură, dăngănitul banjo-ului contribuind din plin la atmosfera tipică unei zile din viața țăranului texan. Mai lipseau țăranii înarmați cu furci și coase pentru ca tabloul să fie complet.

Double Domination

Aici întâlnim la fel de puține hărți ca și la BR, una dintre ele regăsindu-se și prin alte moduri de joc. Vom discuta


CTF-Skorbut este cu adevărat impresionant


DM-KillbillyBarn sau viața la țară


DM-Tempest. Un remake reușit



DM-Azures în toată splendoarea



Pe străzile din ONS-Pasargadae

Dog fighting pe ONS-Valarna

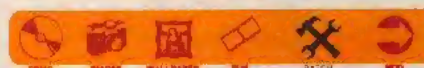
despre DOM-Gerroid. Din punct de vedere grafic, harta arată foarte bine, cu puternice influențe industriale ce m-au făcut să uit pe moment chiar și de DOOM 3. Apărarea unui obiectiv este destul de ușoară, însă accesul către acesta se face pe mai multe căi, ceea ce face uneori aproape imposibilă dominarea ambelor obiective mai mult de 5-6 secunde. Unde mai puneți că distanța dintre obiective este scurtată drastic și de cele două trambuline prezente de-o parte și de alta a hărții. În aceste condiții nu prea veți avea mult timp să stați la discuții, gameplay-ul pe această hartă fiind unul extrem de alert.

Onslaught

Favoritul meu și nu numai, onslaught-ul are și el doar șapte hărți mari și late. Trei dintre acestea folosesc aceeași temă, deșertul, fiecare dintre ele având însă calitățile și defectele sale. Aici vom vorbi puțin despre ONS-Argento. Grafica este decentă, singurul minus (pentru unii) fiind soarele ce bate prea puternic, iar amplasarea nodurilor este foarte bine gândită și permite echipelor să lupte pe două fronturi diferite. Un mare minus pe care l-am descoperit este vulnerabilitatea power core-ului, care, dintr-un anumit unghi, poate fi foarte ușor „măcinat" de la o distanță apreciabilă. Camparea pe această hartă este dificilă, în mare parte din cauza furtunii de nisip și a soarelui orbitor, iar la capitolul vehicule este de remarcat lipsa Mantei. În schimb, bazele sunt foarte bine apărate de un număr apreciabil de turele.

■ KiMO

Titlu	UT2004 CBP2
Gen	FPS
Producător	Comunitatea UT
Distribuitor	Internet
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.planetunreal.com/cbp/index.htm



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,8



DOM-Gerroid



Vizibilitate redusă pe ONS-Argento

Catwoman

Mâța comunitară e ca vai de ea



Mare e grădina pr0n-ului, dar și mai mare este grădina Hollywood-ului. Și cum să nu fie mare când dă naștere unor cercuri vicioase precum benzi desenate de succes – filme de buget mare – jocuri proaste. Mai toate filmele făcute după reviste de benzi desenate, deși au avut încasări mari, nu au strălucit prin nimic în afară de efectele speciale. Dar cu jocurile este și mai rău. Jocuri făcute după filmele făcute după benzi desenate au ajuns să fie adevărate rebuturi. Desigur, există excepții, dar ele nu fac altceva decât să confirme regula. Așa că mă aflu acum în fața unui nou produs al aceluiași cerc vicios, produs care se numește Catwoman.

Renașterea

Am avut patru pisici. Le consider mai inteligente decât câinii, care sunt mult prea superficiali. Din păcate, trei au murit și una a fugit într-o zi și nu s-a mai întors niciodată. Pisică avea și Patience Phillips. De fapt nu era a ei; doar se ținea după ea. Patience lucra pentru Hedare HQs, o companie de cosmetice. Într-o noapte, ea a văzut ceva ce nu trebuia, un mare secret al companiei, și a fost ucisă. Noroc cu pisica aceea care avea niște puteri magice. Cum ziceam, pisica, egipteană pe deasupra (habar n-aveam că pisicile egiptene sunt colorate mai rău decât curcubeul), avea un cap aproape la fel de mare ca al lui Patience (ce onoare pentru ea), și i-a dat din nou viață și puteri de pisică, transformând-o în Catwoman. Așa că scopul tău în joc și al ei în viață este să afli care este marele secret al companiei și să te răzbuni pe cei care te-au ucis (în loc să le mulțumești că ți-au dat astfel de puteri ...). Povestea este statică și prost pusă în scenă. Habar n-ai cine e cine; tu doar tai și spânzuri.

Cat fight

Trebuie să recunosc că am fost plăcut surprins de meniul jocului. Deși avea prea mult sclipici pentru mine, părea destul de stilat. Am apelat astfel la partea mea feminină și am încercat, pe cuvânt de nu am încercat, să fac în așa fel încât să-mi placă jocul.

Așa că mânat de instincte feminine, am dat clic pe New Game. De cum a început jocul, am fost întâmpinat de marea mea „dragoste", camera cinematică. Această cameră este una dintre cele mai idioate din câte mi-a fost dat să văd. Deși poate fi rotită câteva grade în stânga și în dreapta, tu tot nu vei vedea unde trebuie să mergi sau măcar pe unde ești, deoarece ea se va concentra fie pe tine pentru un close-up, fie pe locuri unde nu ai nici o treabă. Frustrarea este sporită și de controlul personajului, care la rândul său este prost gândit. Pentru a executa zecile de mișcări de care dispune doamna pisicuță, îți trebuie pe puțin trei mâini.

Luptele, care în mod normal ar fi trebuit să mai anime un pic atmosfera, provoacă nu durere de cap, ci plictiseală. Atacurile tale sunt puține la număr. Dacă ții apăsat butonul de crouch, vei lovi cu piciorul într-una din cele patru direcții. Dacă stai în picioare, vei lovi cu pumnul sau cu biciul, în funcție de distanța față de inamic. De multe ori, camera se mută în locuri ciudate și nu mai vezi adversarii, dar oricum nu contează că sunt așa proști încât nu îți blochează nici un atac. Singurii care blochează atacurile sunt boșii, însă și la ei bați ca la fasole. Ceea ce am remarcat este că inamicii nu mor după ce sunt bătuți. Pentru a scăpa de ei, fie îi bați până se fac galbeni (frica poate determina scurgerea din corp a unor lichide nedorite), fie îi arunci în exit point-urile care sunt împrăștiate peste tot în joc (nu credeam că îmi va fi dat să văd tomberoane într-un bar). Există și câteva moduri speciale în care poate intra pisicuța, dintre care cele mai importante sunt Pose (își prezintă „marfa" pentru a înnebuni adversarii) și Domination (slow-motion à la Max Payne).

Puss of Persia

În goana lor continuă pentru încă zece vile, șase yachturi și șapte Rolls-uri, producătorii, văzând gameplay-ul de excepție al lui POP: Sands of Time au

decis să-l copieze și să-l introducă în Catwoman. Conform zicalei „Toate bubele rele în c*rul babei mele", cele trei probleme de mai sus: camera, controlul și luptele se împletesc „armonios" în gameplay-ul jocului, făcându-te să te dai cu capul de toți pereții. Cam fiecare nivel constă în puzzle-uri acrobatice. Astfel, va trebui să te folosești de puterile felinei pentru a te cățăra, a sări din bârnă în bârnă, a fugi, a căuta „Bling-uri", a face puncte pentru a cumpăra mișcări noi și, în sfârșit, pentru a ajunge la destinație. Însă până a vedea lumina de la capătul tunelului este un drum lung, presărat numai cu dificultăți. Mișcările lui Catwoman n-au nici un pic din naturalețea prințului, iar execuția lor este foarte mult îngreunată de controale și de cameră. Unde mai pui și că nivelurile sunt prost gândite. După ce ocolești o treime din nivel pentru a ajunge pe o cutie cu un metru mai înaltă decât tine, se mai întâmplă să mai și cazi când ajungi în cel mai înalt punct, pentru că domnișoara nu a reușit să prindă bârna din cauza camerei ce s-a mutat într-o altă direcție. Și iarăși urci și cazi și tot așa până când dai cu tastatura de monitor și arunci calculatorul pe geam. Oricum, nu se poate muri prea ușor, deoarece pisica egipteană Midnight ți-a dat nouă vieți.



Unde mi-ai ascuns KittyKat-ul? Spune!

Halle e bărbat?

Halle Berry este Catwoman. Nu știu dacă tu cunoșteai asta, însă în filmul Catwoman, Halle este dublată în aproape toate scenele de luptă și acrobații de un bărbat. Deci Catwoman e bărbat. Prin urmare, pot ajunge ușor la concluzia că Halle Berry este și ea bărbat. Altfel nu pot să-mi explic cum s-a produs o asemenea schimbare în performanțele sale actoricești. Prestația sa este sub orice critică și este de neacceptat, nu pentru un actor de Oscar, ci pentru un actor în general. Vocea sa este extraordinar de stresantă, iar comentariile pe care le face, absolut imbecile. Iată o mostră: „Who do I have to lick to get a drink around here?". Dialogurile sunt spuse doar de dragul de a fi spuse și te fac să îți dorești ca fiecare cutscene să se termine cât mai repede, însă soundtrack-ul este decent. Grafica ce se folosește prea mult de colori închise și monotone (gri cu maro în special) reușește să fie obositoare pentru ochi și să dea naștere unor locații pe cât de alambicate, pe atât de enervante. Catwoman arată bine în costumul său mulat, însă cele câteva gesturi grotești (lingerea palmelor, admirarea unghiilor, ocheadele și ușoara îmbufnare), precum și sânii ce tresaltă din când în când și modul Pose o transformă mai degrabă într-o stripteuză S&M, decât într-o eroină.

Tăcere

În final, tăcerea ar însemna mai mult decât un „huă", însă eu te avertizez să te ferești de acest joc dacă nu vrei dureri de cap și tone de antinevralgice, chiar dacă scrie EA pe cutie. Aaau...

■ raziel14

Titlu	Catwoman
Gen	Action/Adventure
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/home.jsp



Grafică	6/10
Sunet	4/10
Gameplay	1/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	1/10

3,4



Ce-i băiete? Ai scăpat pe tine?



Părăsește clădirea și predă laptele furat!

Guilty Gear XX Reload - The Midnight Carnival

Cafteală la superlativ în cel mai pur stil manga

Pentru aceia dintre voi care nu știu, aflați că a existat și un Guilty Gear X, caracteristica principală a acestuia, care îl deosebea de celelalte titluri ale vremii, fiind grafica complet 2D excelentă, care oferea mult mai multe decât concurentul său direct, Street Fighter. Jocul a văzut lumina zilei în iarna anului 2001 și s-a bucurat de un succes deosebit în rândul criticilor de specialitate și al jucătorilor ahtiați după cafturi arcade. Reload este o variantă îmbunătățită a lui Guilty Gear XX (Guilty Gear X2 pentru americanul de rând) și aduce o serie de îmbunătățiri sistemului


Ce-ai zis mă de mama?!

de luptă, plus un personaj nou, Robo-Ki, care în ediția precedentă nu era disponibil de la bun început. În plus față de versiunea de PS2, Guilty Gear XX Reload – The Midnight Carnival aduce, pe lângă bonusurile aferente, un nou mod: story.

La luptă!

Jocul vine cu șase personaje noi pe lângă cele paisprezece prezente în Guilty Gear X, repertoriul de scheme îmbogățindu-se și el cu o serie de mișcări noi. Lupta în sine este nemaipomenit de antrenantă, iar numărul de combo-uri pe care le puteți face este deosebit de mare datorită ușurinței cu care acestea ajung să fie


Vino la mama!

realizate, controlul excelent din tastatură fiind unul dintre punctele forte ale lui Reload. Schemele sunt deosebit de spectaculoase, mai ales din punct de vedere vizual. Cu puțină practică veți reuși să executați combinații incredibile, iar în aceste condiții adversarului nu-i mai rămâne altceva de făcut decât să muște cu sete din țărână chiar în primele momente ale luptei. Trebuie să vă avertizez că tactica joacă, în cazul de față, un rol extrem foarte important. Este esențial să știți când să vă retrageți și care este momentul prielnic pentru a aplica lovitura de grație, deoarece fiecare personaj are propriul repertoriu de combo-uri și o mișcare specială care, dacă este aplicată când trebuie, poate ucide instantaneu. Fiecare adversar are o personalitate aparte și, în momentul atacului, îl veți auzi zbierând de fiecare dată altfel, în funcție de mișcarea pe care urmează să o execute. Sincer să fiu, n-am reușit să disting dacă


Asta chiar că m-a dat peste cap!


Ascunde lama aia că mă dor ochii


Asta nu-i nimic. Să vezi cum dau cu dreptul!

mă înjură sau pur și simplu își spun rugăciunile, pentru că dialogurile sunt în limba japoneză. Acesta nu poate fi considerat neapărat un neajuns pentru că dă un plus de savoare bătăilor și crește rejucabilitatea unui joc în care tot ceea ce contează este să distrugeți adversarul într-un mod cât mai umilitor cu putință.

Ochii văd, inima cere

Grafica din Guilty Gear XX Reload – The Midnight Carnival este pur și simplu excelentă. Totul, de la decorurile realizate de adevărați artiști ai genului și până la animația personajelor confirmă că s-a acordat o atenție deosebită de-a lungul întregii perioade în care jocul s-a aflat în producție. Trebuie să recunosc că japonezii de la Sammy au făcut o treabă nemaipomenită. Există și un scurt


Ne închinăm sau luptăm?

filmuleț introductiv de foarte bună calitate (lucru rar întâlnit la un astfel de joc), care ne pune în temă cu evenimentele, film pe care l-am revăzut de nenumărate ori. Fanii genului manga (printre aceștia numărându-mă și eu) știu de ce. Fiecare lovitură este însoțită de efecte luminoase de o frumusețe rar întâlnită într-un joc 2D, iar animația este cursivă și detaliată. Locațiile în care se desfășoară luptele sunt foarte bine realizate, acestea rivalizând cu cele din filmele genului, și aduc un plus de savoare atmosferei încinse de nervii întinși la maxim ai adversarilor. Pe mine, grafica este lucrul care m-a atras cel mai mult la Guilty Gear, fiind un fan înrăit al filmelor manga. Important este că jocului i se potrivește de minune 2D-ul, care în cazul de față este unul de excepție. Iar dacă grafică avem, de ce n-am avea și sunet? Pentru că la acest joc, dragii mei destrăbălați, muzica e „rupere"! Pentru alte titluri ale genului probabil că muzica nu este la fel de importantă cum este cea din Reload. Trebuie să vă spun că ea se încadrează perfect în joc, fiind foarte antrenantă. Vorbim aici în special de solo-uri de chitară în cel mai pur stil rock, fiecare personaj având „partitura" lui proprie, un fel de semnătură muzicală dacă vreți, cu care acesta își face intrarea în scenă.

Guilty Gear XX Reload – The Midnight Carnival este...

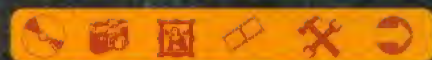
... tot ce am așteptat de la un asemenea joc și chiar mai mult. Grafică 2D excelentă, cu nimic mai prejos față de surata ei tridimensională, lupte sângeroase pe viață și pe moarte. Cu alte cuvinte un gameplay demențial care, combinat cu o coloană sonoră pe măsură, fac din acest joc o experiență unică. Un titlu de care vă veți dezlipi cu greu (v-o spun din proprie experiență), mai ales dacă vă pasionează acest gen de jocuri. Părerea mea.

■ KiMO


Numai puțin, să-ți scot piatra asta din talpă



Titlu	Guilty Gear XX Reload - The Midnight Carnival
Gen	Caft
Producător	Sammy Studios
Distribuitor	Media Kite
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	N/A
ON-LINE	www.guiltygearx.com/ggx/xx/xxr.html



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	10/10

9

Spellforce: The Breath of Winter

Povestea unui dragon supărat

Nu pot să încep acest articol decât cu o întrebare (retorică și răscolitoare): Oare designerii din spatele acestui joc chiar nu au milă de noi? Întreb asta deoarece atât jocul original, cât și add-on-ul de față sunt însoțite de numeroase wallpapere, coperte și alte elemente grafice care înfățișează o superbă entitate feminină, posibilă urmașă a anticei Afrodita, menită să ne „posedeze" nopțile (și zilele), și care este adevăratul motiv ce stă în spatele necazurilor din acest expansion. Cum așa? Păi vezi tu, dacă în Spellforce: The Order of Dawn mai puteai trăi cu ideea (era destul de fierbinte în jur), în The Breath of Winter, efectul produs de tine (printre altele) la vederea fetiței de pe copertă (vezi coperta) este topirea instantanee a gheții din jur... Acest aspect nu apare în filmulețul de introducere, ci doar urmarea: un dragon ce se trezește, supărat că i-ai deranjat armonia ținutului său înghețat.

De la cald la frig

La prima vedere, The Breath of Winter poate părea mult mai dificil decât The Order of Dawn care, și așa, la rândul său, era suficient de greu. Acest expansion aduce o nouă campanie și o poveste originală fixată în universul jocului – Eo, care te reintroduce în centrul atenției, în postura de luptător al runelor. După cum am fost obișnuiți în jocul original, povestea este foarte bine gândită și detaliată, așa cum ar trebui să fie o poveste demnă de un RPG. Ea este axată pe legenda unui dragon (Aryn) – în acest caz unul foarte puternic – ce este împiedicat să înghețe întreaga lume numai de cântecele reginei elfilor. Totuși, firesc, apare o problemă – în acest caz, răpirea respectivei, fapt care îl deranjează la culme pe sus numitul dragon. Și uite așa (re)intri în acțiune.

Trebuie să îți reamintesc că lumea din Spellforce este ruptă în mii de insule, ca rezultat al unui cataclism (despre „Convocare", dar și alte detalii legate de universul jocului poți afla mai multe din review-ul din februarie 2004). Aceste insule sunt conectate printr-o rețea de portaluri și sunt populate de tot felul de specimene, care mai de care mai ciudate. Printre ele amintesc orcii, goblinii și... oamenii. Unitățile propriu-zise sunt chemate cu ajutorul unor rune, numai la un templu special consacrat rasei lor, fie că sunt simpli muncitori sau brute de doi metri. Acesta este un alt



Îngrămădeală mare

element de originalitate al părții strategice din joc. Spre deosebire însă de OoD, la care îți creștea barbă până adunai un set complet al unei rase, BoW accelerează ritmul, punându-ți la dispoziție armate largi încă din primele ore de joc.

La luptă, Vasile!

Pe lângă runele unităților, vei putea găsi pe parcursul aventurii tale și rune speciale, prin care poți chema la comandă alți eroi (de altfel, acesta este unul dintre aspectele de RPG ale jocului, alături de avatar și operațiile specifice: ridicare în nivel, inventory&equip, învățarea unor noi skill-uri și vrăji, negoț sau conversație cu cei din jur). Până aici, nimic nou. Totuși, la rugămințile fierbinți ale comunității (supărate că avatarul nu putea fi decât uman) și în urma unor intense dezbateri (la care am luat și eu parte), s-a hotărât să se facă un compromis menit să mai calmeze spiritele până la apariția lui Spellforce 2: eroii pe care îi comanzi nu mai sunt doar umani. Așa și-au făcut apariția mai mulți luptători metalici, supărați că nu primesc rația de ulei promisă, un goblin supărat pe viață, un orc supărat pe... el știe ce și, desigur, sarea și piperul: un Elf și un Dark Elf.

În timp ce acești eroi vin cu trăsături fixate, avatarul are un număr impresionant de opțiuni în ceea ce privește skill-urile, însă acest sistem nu s-a schimbat în expansion. Există aceleași nenumărate forme de magie și combat care,


Un urât

în final, duc spre același lucru. Opțiunea reală este doar între o construcție a caracterului bazată pe RTS sau pe RPG. Un erou axat pe RTS va trebui să aibă o colecție frumușică de vrăji și enchantments (așa-numitele „troop buffs"), în timp ce un erou axat pe RPG are nevoie doar de skill-uri în combat și, eventual, de niște vrăji de vindecare. Totuși, având in vedere dificultatea părții RTS din expansion, nici măcar această opțiune nu mai este... opțiune.

Joc înghețat, sistem dezghețat

Deși The Breath of Winter nu aduce modificări importante în ceea ce privește gameplay-ul, el vine cu echipament și vrăji noi și, de asemenea, cu mici modificări ale interfeței, ce afectează însă întregul joc (în bine). Pot spune cu mâna pe inimă că, deși cerințele de sistem au rămas aceleași, jocul se mișcă muuuult mai bine. De discutat ar fi și cea mai importantă adăugare adusă de BoW – FreePlay mode, cu ajutorul căreia poți juca în single player câteva hărți (înainte nu puteai) și îți poți construi caracterul după bunul plac, pentru uz ulterior.

Dacă ai jucat The Order of Dawn, atunci știi exact la ce să te aștepți de la The Breath of Winter. Dacă nu, te sfătuiesc să încerci acest joc (începând, evident, cu cel original, apoi continuând cu acest expansion), deoarece e păcat să-l ratezi.

■ Dr. agy


El nu știe, dar urmează să fie înghețat


Sclavii mei


Vara asta se poartă roșu

Titlu	Spellforce: The Breath of Winter
Gen	Role Playing Strategy/ Add-On
Producător	Phenomic Game Development
Distribuitor	Jowood Productions
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	spellforce.jowood.com

DEMO IMAGES WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

9

Port Royale

Gold, Power and Pirates



Datorită faptului că foarte mulți dintre voi au fost foarte încântați de Patrician II, am hotărât ca în acest număr jocul full să fie Port Royale. Jocul, apărut anul trecut, este produs tot de Ascaron Entertainment (cei care au scos Patrician), și poate că de aceea aceste două jocuri sunt destul de asemănătoare din multe puncte de vedere. Ideea ar fi că dacă v-a plăcut Patrician II, o să iubiți Port Royale, iar dacă nu v-a plăcut Patrician II, poate o să vă placă Port Royale. Ce mi se pare interesant este că producătorii nu au combinat aceste două jocuri, ci au preferat să le țină sub două nume diferite, deși practic vorbim despre același joc prezentat în forme diferite. Așa că în timp ce Patrician a ajuns la a treia parte, chiar în această lună se va lansa Port Royale 2.

La fel, dar foarte diferit

După cum probabil reiese foarte clar din cele spuse mai sus, și în acest joc activitatea de bază este comerțul cu diferite produse între mai multe locații. Spun comerț și nu transport pentru că marfa o cumpărați de unde doriți și o vindeți tot unde aveți chef, iar profitul realizat provine din diferența de preț, și nu din numărul de mile marine parcurse. Excepție fac cazurile când aveți de îndeplinit misiuni în care trebuie să onorați o anumită comandă în urma căreia veți primi o sumă fixă de bani. În aceste situații, produsul și cantitatea sunt lucruri impuse de „angajator", ba chiar există și un termen limită până la care marfa trebuie să ajungă la destinație. Termenul limită vă poate obliga să cumpărați produse la prețuri destul de mari, dacă nu este marfă pe piață, iar timpul pe care îl aveți la dispoziție se cam apropie de sfârșit. Asta dacă nu vreți să vă stricați reputația, lucru care în mod clar vă va aduce numai dezavantaje pe viitor. Un lucru important de știut este locația orașelor pe hartă. Inițial, sunt vizibile cinci orașe, iar celelalte pot fi descoperite în urma unui tur de onoare făcut prin zonă. Astfel veți evita să vă treziți cu comanda-n brațe și să nu aveți nici cea mai mică idee încotro s-o apucați. Capacitatea vasului, în caz că sunteți la început și nu aveți decât unul, trebuie să permită încărcarea cantității de produse specificate în contract.



Concurență. Rezolvare!

Mai nou, mai fain, mai cald

Spre deosebire de Patrician, în Port Royale acțiunea se mută într-un loc mult mai plăcut decât peninsula Scandinavă, adică în Caraibe. Aurul se câștigă la fel ca în Patrician, adică cumpărați ieftin și vindeți scump. Prețurile din fiecare port variază în funcție de producția orașului respectiv și, în mod normal, ce se găsește din belșug este și ieftin. Dacă stocul este pe terminate, prețurile sunt foarte ridicate și în această situație este recomandat să vindeți, și nu să cumpărați. Produsele sunt puțin di-

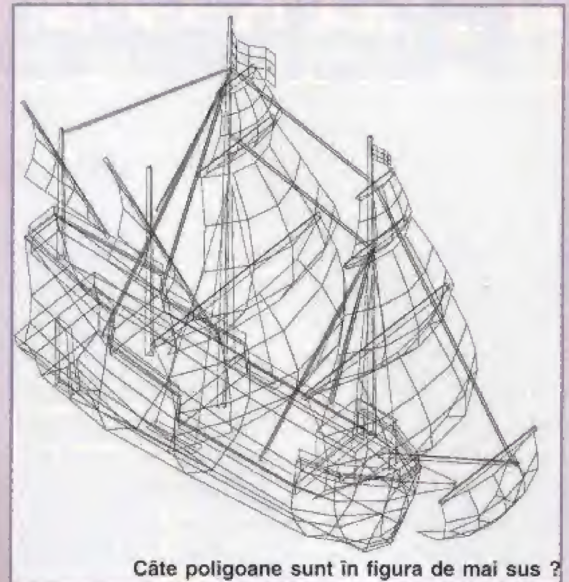


Căiți-vă, plătiți și veți fi iertați

ferite față de Patrician, berea a fost înlocuită de rom, băutură specifică acestei zone, au dispărut printre altele și mierea, lâna sau mirodeniile, însă acum veți putea face negoț cu tutun, bumbac, cartofi, cărămizi sau coca. Eu, unul, m-am axat pe producția și comercializarea romului după ce am văzut că în foarte multe orașe lumea se întreabă, la fel ca Johnny Depp în Pirates of the Caribbean, „Why'z the rum gone?". Și cum nu puteam să-i văd suferind, m-am



decis să devin lider pe piața băuturilor spirtoase, care se pare că au un succes nebun în Caraibe și nu numai. Pentru asta a trebuit să construiesc câteva distilerii și să le aprovizionez constant cu zahăr și scândură, pentru ca apoi să vând butoaiele cu rom cu un profit considerabil. De mare ajutor este selectarea unei rute automate pentru a asigura materia primă pentru diferitele afaceri pe care le aveți. Se pot alege locul, produsul, cantitatea și prețul la care să fie cumpărată marfa, dar și în ce porturi să efectueze lucrări de reparație. La fel se poate proceda și cu depozitul. Și acesta poate fi programat să cumpere sau să vândă exact cât și cu cât vreți. Alte modalități de a face bani ar mai fi misiunile pe care le primiți de la guvernator sau persoane particulare. Pentru acestea, după cum am mai spus, este bine să cunoașteți așezarea porturilor pe hartă, pentru că timpul în care o misiune trebuie dusă la bun sfârșit este limitat și nu aveți când să vă apucați să căutați cine știe ce oraș. Recompensele puse pe capul piraților sunt și ele destul de tentante, mai ales că, pe lângă bani, mai puteți să vă alegeți și cu nava celui pe care l-ați prins. Navele pe care le capturați în urma acestor lupte vă salvează timpul și banii de care ați fi avut nevoie pentru a le construi. Tot în Port Royale puteți să porniți în căutarea comorilor ascunse, aflate în locuri dezvăluite de unele hărți vechi, sau să vă jucați banii la un joc de zaruri oarecum asemănător cu pocherul.



Câte poligoane sunt în figura de mai sus ?

Vorba merge repede

Ca și în Patrician, și în Port Royale, pe lângă banii pe care îi faceți, mai contează și reputația pe care o aveți. Aceasta este influențată de lucrurile pe care le faceți pentru un anumit oraș, de la aprovizionarea lui cu strictul necesar (în Port Royale locuitorii nu mai sunt împărțiți pe clase sociale), la construcțiile și sărbătorile pe care le finanțați. Orașul și zona în care vă veți porni afacerea depind de naționalitatea selectată la început. Conflictele care izbucnesc între cele patru țări (Olanda, Franța, Spania și Anglia) influențează mersul jocului. De exemplu, dacă sunteți francezi și între Anglia și Franța se strică relațiile de bună vecinătate și înțelegere, gata cu bișnița pe teritoriul englez. Navele pot fi setate să atace direct corăbiile altor țări sau pe cele ale piraților. Orașele pot fi și ele asediate din larg sau se poate debarca și ataca „on ground". Să nu vă așteptați la prea multe de la aceasta din urmă. Apare o fereastră în care este prezentat raportul de forțe, iar după aceea este desemnată partea câștigătoare.



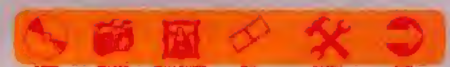
Guvernatorul vă oferă fiica lui. Ați reușit

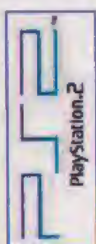
Până la Port Royale 2

Jocul poate fi jucat și în mod multiplayer, opt fiind numărul maxim de jucători care își pot măsura forțele în LAN sau multiplayer. Pe lângă asta, Port Royale conține și un tutorial care însă va fi nefolositor celor care au jucat Patrician. Port Royale este cu adevărat un joc de colecție sau, ca să mă exprim mai exact „It's a must have". Aceasta este concluzia la care am ajuns după îndelungi ore de explorat universul acestui joc.

■ Rzarectha

Titlu	Port Royale
Gen	Simulator economic
Producător	Ascaron
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.ascaron.com





Richard Burns Rally

Să-nceapă o nouă dinastie?

Se pare că, mai nou, rețeta succesului pentru un raliu este includerea numelui unui campion mondial în titlul jocului. Aștept cu nerăbdare să apară și jocul Gilles PANNIZZI Rally, chiar Richard Burns declara într-un interviu că singurul lucru pe care nu îl poate înțelege în acest sport este cum reușește PANNIZZI să scoată asemenea timpi pe asfalt. Din păcate pentru Richard Burns, campionul mondial din 2001 este momentan într-o perioadă de recuperare după unele probleme medicale. Așa că i s-a alăturat lui Colin McRae pe lista absenților din WRC-ul acestui an. Dar în ciuda acestor probleme, cei doi ne stau aproape prin cele două jocuri care le poartă numele.

Muncă și răbdare

În Richard Burns Rally, primul lucru pe care îl vei descoperi este un butonaș pe care o să-l folosești pentru a reduce din viteza de deplasare a bolidului. Această funcție demult uitată mai are și denumirea de frână. Gata cu jocurile prin care zbori ca vântul și uiți să mai dai drumul la accelerație. Totuși producătorii, oameni cu mult bun simț, s-au gândit să ne pregătească pentru acest șoc și, înainte de a-ți face debutul în Campionatul Mondial, va trebui să descoperi tainele unui raliu adevărat sub îndrumarea domnului Burns. Instructajul făcut la școala de pilotaj te va învăța tot ce ai nevoie pentru a face față în cursele din acest joc: de la cele mai simple manevre până la abordarea virajelor cu frâna de mână sau derapaje controlate. Odată absolvită școala de pilotaj, te poți înscrie în campionat. Acesta se desfășoară de-a lungul a șase etape cu câte șase stagii fiecare, iar cei care îl vor câștiga din primele zece încercări se pot considera adevărați maeștri. Înaintea fiecărei curse se poate (este mai mult decât recomandat) merge în recunoaștere pentru a te obișnui cu traseul și a studia comportamentul mașinii în vederea adaptării setărilor la cerințele drumului. În mod evident, pregătirea mașinii va afecta desfășurarea cursei propriu-zise, deci trebuie să te gândești foarte bine ce faci când te apuci să umbli la direcție, suspensii sau la diferențialul mașinii. Nu ezita să consulți instrucțiunile puse la dispoziție pentru a vedea ce efecte au schimbările setărilor. Mașinile disponibile sunt în număr de opt, spre deosebire de numărul etapelor, unde în realitate sunt zece etape în plus. Așadar, mașinile pe care se poate concura sunt: Mitsubishi Evo VII, Subaru Imprezza 2003, Hyundai Accent, Peugeot 206, Citroen Xsara T4, Toyota Corolla, Subaru Imprezza 2000 și MG ZR Super 1600. Sunt dezamăgit de absența lui Peugeot 307 WRC. Mașinile au o ținută de drum de un realism impresionant. Fizica jocului este unul dintre aspectele pe care producătorii au pus un accent deosebit pentru a-și atinge scopul propus, și anume acela de a crea un simulator în adevăratul sens al cuvântului. De aceea mașina a fost împărțită în mai multe părți și s-a calculat cum se va comporta fiecare în urma diferitelor interacțiuni din timpul curselor. Grafica și sunetul primesc și ele calificative bune, dar totuși nu acestea sunt aspectele pentru care RBR-ul se face remarcat. Asta în ciuda unor comparații făcute de producători pe site-ul oficial între grafica din joc și locurile pe care le-au folosit drept sursă de inspirație. RBR poate fi jucat și în modul Hot-Seat alături de încă trei prieteni.


Nu e așa ușor cum pare

Trăiască concurența!

Apariția acestui joc nu poate decât să-i motiveze pe ceilalți producători. Noi... nu vom avea decât de câștigat din această luptă.

■ Rzarectha


De asta ce zici ?

Titlu	Richard Burns Rally
Producător	WARTHOG
Distribuitor	SCi Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE





CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul IL2 Sturmovik – Forgotten Battles



Cine este distribuitorul jocului IL2 Sturmovik – Forgotten Battles?

a. Ubisoft ☐

b. Eidos ☐

c. EA ☐

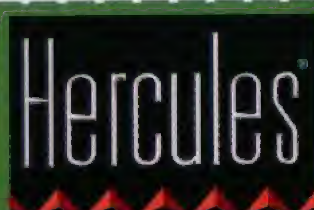
Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2004.



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă o placă de sunet Gamessurround Muse Lt



Placa de sunet Gamessurround Muse Lt este produsă de:

a. Hercules ☐

b. Zeus ☐

c. Poseidon ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2004.



EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Eroul" (Hero)



Cine joacă rolul principal în filmul „Eroul" (Hero)?

a. Bruce Lee ☐

b. Dragonul Roșu ☐

c. JetLi ☐

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______ Cod ___ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul „Eroul" (Hero) din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2004.

Full Spectrum Warrior



Armata americană este cunoscută pentru „pasiunea" pe care a făcut-o în ultimul timp pentru jocurile video. Nu, nu te alarma, nu au început să joace toți Counter-Strike sau Unreal Tournament, lăsând la o parte conflictele armate reale (ceea ce ar fi fost totuși un lucru bun). Nu, armata americană a dovedit o clarviziune și un curaj surprinzător pentru o astfel de instituție și a început acum câțiva ani să folosească jocurile video în antrenamentul soldaților. Mai mult decât atât, a angajat studiouri de producție mai mult sau mai puțin cunoscute pentru a le dezvolta jocuri video gândite de la cap la coadă pentru a fi folosite intens numai în antrenamentele soldaților.

Printre aceste studiouri se numără și Pandemic Studios (Dark Reign 2, Battlezone II etc.), care au fost angajați de armata americană acum trei ani pentru a le produce un joc care să simuleze luptele de stradă purtate de infanteriști. Folosit cu succes de soldații americani, respectivul simulator este transformat în cele din urmă de producători și într-un joc cu toate actele în regulă, Full Spectrum Warrior.

Tactică, nu glumă

Fără a exagera, Full Spectrum Warrior este un deschizător de drumuri. Este un joc ce se încadrează în genul FPS-urilor tactice, dar modul în care este abordat acest gen este unul nou și original.

Jocul te pune la comanda a două trupe de soldați, de câte patru oameni fiecare, pe care trebuie să le ghidezi cu succes prin teritoriul inamic. Reține că nu poți controla fiecare soldat în parte (poți doar să le ordoni o anumită zonă individuală pe care să o acopere), ci întreaga echipă, ceea ce te obligă să-ți gândești altcumva mișcările. Mișcarea întregii echipe se face alegându-ți un punct în care vrei ca respectivii să ajungă. Mediul înconjurător contează enorm în acest joc, așa că trebuie să ai tot timpul grijă să îți duci soldații într-un loc sigur, cât mai apărat de eventualele


Ce-ați uitat mă pe foc?

atacuri ale inamicilor. Poți ordona echipei să se târască pe lângă un zid, să se oprească chiar în colț și să arunce o privire după inamici. Cel mai important lucru pe care ți-l bagă în sânge FSW este necesitatea de a-ți acoperi în permanență oamenii. Iar aici intervine cea de-a doua echipă. Practic, toate mișcările din FSW se fac într-o succesiune de un-doi-uri între cele două echipe ale tale.

Un alt element important din FSW sunt „scuturile" de care beneficiază atât oamenii tăi, cât și inamicii. Fiecare element de decor are un anumit grad de „degradare". De exemplu, zidurile îți vor oferi o protecție indefinită în fața tirului inamic, pe când o mașină poate fi distrusă, lăsându-te complet expus. De aici derivă câteva tactici pe care le vei folosi de-a lungul jocului. De exemplu, poți ajunge în situația în care mai mulți inamici controlează o stradă, sunt ascunși după ziduri de beton și rad tot ce mișcă în câmp deschis. Tu te ascunzi cu ambele echipe după un tomberon și nu ai cum să-i atingi pe respectivii. Soluția este deschiderea unui foc de acoperire de către o echipă, permițând colegilor lor să se strecoare nevătămați până pe partea cealaltă a străzii. De unde pot ocoli clădirea și elimina adversarii distrași de focul susținut al primei echipe.

Vine și pe PC

Una peste alta, Full Spectrum Warrior aduce ceva diferit de restul jocurilor aflate în acest moment pe piață. Are gameplay, grafică și tot ce îi trebuie. Deocamdată, este disponibil doar pentru Xbox, dar își va face debutul în curând și pe PC. Fii cu ochii pe el și nu-l rata!

■ **Mitza**

Titlu	Full Spectrum Warrior
Producător	Pandemic Studios
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05


Dacă nu se mișcă, sunt morți


Să plecăm acum, când nu se uită!

N-GAGE Games



Cuvânt înainte (sau „Din lac în puţ")

Când a apărut primul N-Gage în redacţie, nu am vrut să ştiu de el. Cum de telefon nu aveam nevoie, iar un GBA aveam deja, logica mi-a dictat să dau cu N-Gage-ul de Koniec şi să scap de o pagină în plus. Koniec s-a dus, Sebah a plecat şi el, iar telefonul buclucaş a aterizat în mâinile (prea) delicate ale lui Mitza. Cu un zâmbet malefic, am respirat uşurat.



Americanii nu au cum să mă găsească, şeful nu are cum să mă cheme la muncă, iar pagina aceea poate să mă aştepte până o să se scorojească tuşul de pe ea. Dar, vorba unor rakeţi, viaţa e complexă şi are multe aspecte. Ca din senin, QD-ul discordiei şi-a făcut apariţia la noi în redacţie şi l-am prins gudurându-se pe lângă mine. Până la urmă, mi s-a făcut milă şi l-am adoptat. Crezând că aşa mi-am ispăşit păcatele, am stat liniştit. Până acum. Căci am aflat că, o dată cu micuţul, am adoptat şi pagina. O pagină goală, pe care aş umple-o dacă aş avea cu ce. Stocul de jocuri ni s-a epuizat, lumea e în concediu, vara nu se întâmplă nimic, iar mie nu mi-a rămas altceva decât să te ţin de vorbă.

FAZAN

Şi totuşi, anii petrecuţi în sânul comunei natale şi cele cinci minute de desene animate pe săptămână au un cuvânt greu de spus împotriva plictiselii. Aşa că, în continuare o să îţi prezint unul dintre cele mai tari jocuri de N-Gage apărute pe piaţă. Se poate juca numai în multiplayer, iar grafica este de un realism dus până la extrem. Regulile sunt simple. Se alege un prieten cu N-Gage sau cu N-Gage QD (se poate şi altfel, dar dacă ai un N-Gage eşti mult prea „cool" pentru el şi în cazul acesta te sfătuiesc să-ţi alegi prietenii cu mare grijă). Odată stabiliţi participanţii la joc, se trece la alegerea hărţii unde se va desfăşura Capture the Chick. Harta trebuie aleasă cu mare grijă deoarece, din păcate, designul majorităţii locaţiilor lasă de dorit. Eu recomand de_liceu_de_fete sau de_park, dar poţi experimenta şi tu. Alegerea fiind făcută (pentru download este necesară o conexiune foarte rapidă, de preferat prin BMW sau Jaguar), nu îţi rămâne decât să porneşti jocul. Aşezat comod pe o bancă (în caz că joci pe de_park), înconjurat de fete zglobii, scoţi telefonul cu o mişcare largă şi îţi suni partenerul de joc. Dacă oponentul a fost înţelept şi s-a aşezat şi el strategic, jocul nu va dura prea mult, iar în maximum cinci minute veţi pleca acasă fericiţi.



Revenind la detaliile tehnice, vremea realistă implementată cu mare succes de către echipa de producţie va influenţa firul acţiunii. O ploaie va însemna un eşec total, la fel cum o adiere plăcută şi un soare călduţ vă pot aduce o victorie în doar câteva minute. Jocul foloseşte un sistem de reguli foarte uşor de înţeles dacă ai jucat originalul FAZAN (ale cărui origini se pierd în negura timpului). Dacă nu, chiar nu este necesar să ştii. Discuţi orice doreşti la telefon. Trebuie doar să fii văzut. Pace.

■ cioLAN

GAME BOY ADVANCE

Donkey Kong Country 2

Unde eşti copilărie, cu gorila ta cu tot...

De fiecare dată când am experimentat o minune a tehnicii moderne, gorila a fost primul lucru pe care l-am văzut. Prima emisiune pe care am văzut-o la televizor a fost Teleenciclopedia, unde rula un documentar despre gorile. După ce am mai crescut puțin, mi-am dus prietena de șapte ani la cinematograful sătesc, unde rula, surpriză, Tarzan. Șaisprezece ani mai târziu, ochii mei ating pentru prima oară un GBA. Unde, o gorilă arunca veselă cu banane în stânga și în dreapta. Sătul de gorile până-n gât, am spus pas și m-am jucat Shinobi. Dar cum de gorilă poți fugi, dar nu te poți ascunde, pe biroul meu mănâncă o banană Donkey Kong Country 2.

După câteva minute de joc mi-a părut rău că am renegat gorila din mine și, cu teamă, mi-am dat seama că era cât pe ce să pierd unul dintre cele mai simpatice platform-uri din câte s-au făcut. Și cum să nu lăcrimezi puțin când ai în față o grafică impecabilă (chiar prea lucrată pentru un platform) sau când în urechi îți susură melodii care mai de care mai antrenante și mai săltărețe, care parcă te îndeamnă să scoți banana și să le dai omorul tuturor.



Și așa, din salt în salt, am plimbat gorila prin vulcani, mlaștini, păduri bântuite, castele și prin alte locații pline de tot felul de bâzdâgănii războinice. Și în cazul inamicilor, diversitatea e cuvântul cheie. În acest caz, plictiseala nu prea are curaj să scoată nasul la lumină, iar voi puteți merge fără grijă cu personalul la mare.



Fiți una cu gorila!

■ cioLAN

Producător	Rare
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă GBA oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05	

Câştigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Thief – Deadly Shadows a fost câștigat de către Florea Cornel din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Duke Nukem: Manhattan Project a fost câștigat de către Botoroaga George-Sorin din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Gavrilă Teodor-Mihail din București a câștigat boxele Hercules XPS 200 Classic.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, Burulea Laura-Ștefania din București și Hunyadi Ilona-Julia din Câmpulung au câștigat câte un DVD cu filmul Orașul în flăcări (Dark Blue).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133



HarDwarE

Nintendo Game Boy Advance SP

Câți dintre voi își mai amintesc vremurile în care prin fiecare piață, fiecare bazar, fiecare chioșc se vindeau acele console ce rulau un singur joc de tetris? Uauu, ce vremuri! Îmi aduc aminte de drumurile plictisitoare cu trenul în care nu prea aveai ce să vezi pe geam și te apucai să joci în single player până se lua vopseaua de pe el. Ca în orice alt domeniu, timpul le-a rezolvat pe toate. Și în acest caz evoluția este incredibilă.

Cea mai recentă chestie care a început să invadeze și România este această consolă Game Boy Advance SP de la Nintendo. Este genul de consolă ultra modernă, cu un design robust și o sumedenie de facilități. În prim plan este ecranul color de tip TFT capabil să afișeze simultan peste 32.000 de culori în mod bitmap, și are o rezoluție de 240 x 160 de pixeli. Spre deosebire de predecesorii săi, în arsenalul lui Game Boy Advance SP (special) au apărut elemente cu adevărat extraordinare. Cel mai important este considerat a fi iluminarea ecranului. În acele momente ale zilei în care lumina nu este punctul forte, apăsați butonul „magic" și puteți continua joaca până dis de dimineață. Datorită acestei „componente", consumul de energie crește automat. Aici intervine facilitatea oferită de producători prin înlocuirea bateriilor cu acumulatori. Împreună cu încărcătorul din dotare, nu trebuie să vă mai faceți probleme în ceea ce privește locul de alimentare cu... baterii. În acest mod, acumulatorul vă garantează 18 ore de jucat non-stop, iar dacă activați și funcția de back-light, numărul orelor de acțiune scade până la 10. Reîncărcarea completă a acumulatorului se face în aproximativ trei ore.

Spre deosebire de alte console, Game Boy Advance SP este formată din două părți (asemănătoare unui laptop), iar atunci când este închisă, ecranul său este pus la adăpost de eventualele accidente ce pot interveni în timpul călătoriilor.



Alimentarea cu jocuri se face extrem de simplu datorită cardurilor de memorie ce se conectează la consolă printr-o fantă ce elimină posibilitatea de a fi extrase din greșeală în timpul jocului.

Controlul și modul de acționare al jocurilor sunt extrem de importante. Poziția și forma butoanelor de navigare sunt cele clasice întâlnite la toate consolele Nintendo. Noutatea o reprezintă cele două butoane suplimentare, amplasate în colțurile consolei, exact la îndemâna degetelor „arătătoare".

Pentru a controla volumul sunetelor din speaker, pe una dintre părțile laterale ale GBA SP-ului a fost adăugat un butonaș de tip slider, prin intermediul căruia se pot salva nervii partenerilor de călătorie. În ceea ce privește sunetul, am o nemulțumire. Uneori îmi doresc să folosesc căștile. Din păcate, conectorii standard de la căști nu sunt compatibili cu GBA-ul. Pentru a vă bucura de această facilitate, este nevoie să faceți o investiție și într-un adaptor ce se vinde separat de consolă.

În consecință, este o jucărie foarte reușită. Este mică, o puteți lua oriunde fără să vă deranjeze, nu mai trebuie să cumpărați baterii, nu vă mai faceți probleme că nu puteți să vă jucați seara, e compatibilă cu jocurile de la consolele Nintendo mai vechi și, cel mai important,... se vinde într-o paletă coloristică foarte bogată. ☺

Denumire: Game Boy Advance SP
Gen: Cu joaca nu-i de glumă
Producător: Nintendo
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 150 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Azi servim... 2 Tera

La începutul anului 2005, Industrial Technology Research Institute din Taiwan preconizează că va lansa pe piață un nou model de memory card capabil să stocheze o cantitate de informații de până la 2 Terabytes. Noul card, numit *icard,* va fi compatibil cu interfața USB 2.0 și se mai spune că de pe acest nou model de card se vor putea atinge valori de transfer a datelor de peste 120 MB/s.



OpenGL 2.0 Online

Cu puțin timp în urmă și-a făcut apariția pe piață versiunea finalizată OpenGL 2.0. Din acest moment, atât producătorii de jocuri, cât și dezvoltatorii acestui limbaj grafic se vor putea bucura de avantajele oferite de programarea orientată pe shader-e datorită OpenGL Shading Language sau de creșterea performanțelor când vine vorba despre randări de tipul umbrelor volumetrice. În scurt timp se preconizează că vor apărea și primele driver-e video cu full suport pentru OpenGL 2.0.



SMC Wireless Broadband Router



La ora actuală, închegarea unei rețele de calculatoare nu mai reprezintă o problemă deosebită. Dacă este și o rețea de dimensiuni mici, atunci chiar nu aveți de ce să vă mai faceți griji. În acest scop, nenumărate companii lucrează la realizarea unor echipamente așa-zis inteligente și user friendly, astfel încât clientul să aloce cât mai puțin timp configurării și gestionarii acestora.

În cazul de față, compania SMC a scos pe piață un echipament ce înglobează tot ceea ce are nevoie o rețea de dimensiuni mici pentru a funcționa ireproșabil. Cu alte cuvinte, Barricade SMC 2804WBRP-G joacă în același timp rol de ruter, switch, access point și print server. Așadar, acest dispozitiv realizează climatul perfect în partajarea unei conexiuni la Internet, a unei imprimante și a diferitelor fișiere puse la „bătaie" de toți utilizatorii conectați cu sau fără fire la această rețea. Dacă pe fir se pot realiza conexiuni 10/100 Mbps, în ceea ce privește wireless-ul, rata maximă poate fi de 54 Mbps.

Denumire: Barricade SMC 2804WBRP-G
Gen: 10/100 Mbps + 54 Mbps
Producător: SMC Networks
Distribuitor: Omnilogic BGS
Telefon: 021-303.31.00
Preț: 115 EURO (fără TVA)
Calitate:

Sony ATRAC CD Walkman



Printre cele mai recente modele de walkman-uri de la Sony se numără și acest DNF400KIT. Noua linie „vestimentară", ediția slim, realizată de către cei de la Sony, inspiră un aer tineresc și modern. La ora actuală, foarte puțin producători riscă să lanseze modele de MP3 player-e ce folosesc ca suport CD-urile. De când cu invazia de stick-uri de memorie ce câștigă teren în privința raportului preț/cantitate, player-ele cu discuri au fost date puțin deoparte. Vestea bună este că aceste player-e nu renunță așa simplu la bătălie. Numărul de accesorii și facilități a crescut nesimțit de mult, începând de la husa de transport și terminând cu funcții de radio și tehnologii de compresie.

Ecranul din dotarea acestui Sony ATRAC, realizat dintr-o matrice de puncte, afișează diversele informații pe două rânduri.

Spre deosebire de predecesorii săi, acest model de player dispune de o nouă tehnologie pentru conservarea energiei. Astfel că două baterii de tip AA sunt suficiente pentru a asculta 80 de ore de MP3-uri și peste 50 de ore dacă folosiți CD-uri audio.

Melomanii care iubesc drumețiile vor aprecia cu siguranță acest model datorită incredibilelor funcții de Digital Mega Bass pentru controlul volumului și Skip-Free G-Protection pentru a asigura continuitatea muzicală și în caz de șocuri puternice.

Denumire: DNF400KIT
Gen: Experiență unică
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 114 EURO (fără TVA)
Calitate:

O nouă consolă de la Nintendo

Consola Nintendo DS este aproape gata de lansare și urmează să apară pe rafturile magazinelor din Europa în primele luni ale anului 2005. Nintendo DS, numele inițial de cod al consolei, sugerează ideea unui sistem portabil cu „dual-screens", ceea ce reprezintă motivul pentru care acesta a fost ales ca nume oficial al consolei. Nintendo DS va schimba viitorul jocurilor pe sisteme portabile. Ecrane duale, funcții de chat, touch screen, opțiuni wireless, recunoașterea comenzilor vocale sunt caracteristici ce le depășesc pe cele ale oricărei console portabile disponibile acum pe piață.



Noua generație de HDD-uri Maxtor

Compania Maxtor a lansat o nouă familie de harddisk-uri pe interfață Serial ATA-150 și Ultra ATA 133. HDD-urile au capacități de stocare de 80 GB, 120 GB, 160 GB, 200 GB, 250 GB și 300 GB și dispun de tehnologia proprietară SATA II (dual procesor) și NCQ (Native Command Queuing). Toate HDD-urile vor dispune de o viteză de 7200 rpm-uri și de un timp de acces mai mic de 9 ms, iar cele cu o capacitate de peste 250 GB vor dispune de un buffer de 16 MB.



Motorola SURFboard SB5100i Cable Modem



Majoritatea posesorilor de conexiuni broadband prin cablu TV au achiziţionat sau au închiriat preţiosul modem de cablu direct de la furnizorul de Internet la care sunt abonaţi. În cele mai multe cazuri, aceste modemuri „second hand" ce sunt instalate în locuinţele abonaţilor nu sunt întotdeauna cele mai „moderne" echipamente.

Într-adevăr, pentru unii utilizatori de „week-end" care folosesc Internetul doar pentru a citi câte un e-mail sau pentru a naviga pe un site - două, modemul nu are o importanţă deosebită. În schimb, un utilizator înrăit, care consumă zilnic Internet pe pâine, întotdeauna va acorda prioritate unui modem rapid şi de ultimă generaţie

Avantajul unui modem de cablu de ultimă generaţie este şi cel oferit de Motorola prin modelul SURFboard SB5100i, ce integrează tehnologiile DOCSIS 2.0 A-TDMA şi S-CDMA. Graţie acestui lucru, cu Motorola SD5100i se pot atinge rate maxime de transfer de 30 Mbps pentru upload şi 38 Mbps pentru download. Pentru a asigura un grad cât mai mare de compatibilitate în reţeaua furnizorilor, acest modem poate funcţiona şi în mod backward, fiind compatibil şi cu standardele DOCSIS 1.0 şi 1.1.

Modul de instalare este extrem de simplu. Din momentul în care aţi specificat furnizorului dumneavoastră adresa de MAC şi seria modemului, conectarea şi sincronizarea în reţeaua ISP-ului se realizează în aproximativ 11-12 secunde. Această valoare s-a obţinut la conectarea în reţeaua RDS Braşov.

Graţie interfeţelor Ethernet şi USB incluse în modem, conectarea cu PC-ul se poate face extrem de simplu şi foarte rapid. Datorită funcţiei de mini-ruter de care Motorola SB5100i dispune, conexiunea la Internet poate fi împărţită cu până la 32 de useri (31 prin interfaţa Ethernet şi un user pe interfaţa USB). Ca fapt divers, utilizatorul conectat prin USB poate comunica cu ceilalţi utilizatori conectaţi prin Ethernet graţie funcţiei de bridge realizate de modem între USB şi Ethernet.

Inovaţia cu care cei de la Motorola au înzestrat acest modem este prezenţa butonului de Standby. La apăsarea lui, modemul „taie" automat conexiunea de Internet între modem şi utilizator. Acest lucru creşte gradul de securitate şi devine foarte util în momentul în care folosiţi respectivul PC în alte activităţi ce nu au nici o legătură cu Internetul. În acest fel, nu mai este cazul să scoateţi mufa din placa de reţea de fiecare dată când doriţi să rămâneţi offline.

Pentru a diagnostica cât mai exact modemul în cazul unor eventuale probleme, SB5100i poate fi supravegheat fie prin intermediul unei interfeţe WEB în care vă sunt prezentaţi toţi parametrii tehnici, fie prin intermediul ledurilor de pe panoul frontal.

Ethernet over coaxial

În ziua de astăzi, tot mai mulţi utilizatori de PC-uri se laudă cu conexiunile lor la Internet prin cablu, însă foarte puţini sunt aceia care înţeleg că acel cablu, care pentru milioane de oameni nu este nimic decât o „sârmă" ce o leagă la televizor pentru a recepţiona zeci de canale, mai înseamnă şi altceva.

Ei bine, celebrul cablu coaxial poate juca mult mai multe roluri, printre care şi cel de transmisii de date. Acest lucru se realizează destul de simplu. Un canal TV ce este transmis către utilizatorul final prin intermediul cablului coaxial foloseşte o „feliuţă" de semnal ce are valoarea de 6 MHz (megaherţi). Acest lucru înseamnă că, la plaja de frecvenţe suportate de cablul coaxial, acesta poate „transporta" sute de canale TV. În momentul în care compania de cablu oferă şi servicii de Internet pe aceeaşi infrastructură de cablu, asta înseamnă că o astfel de feliuţă este destinată acestui scop. Majoritatea utilizatorilor care folosesc conexiunea prin cablu în special pentru download utilizează un canal de 6 MHz pentru downstream şi un canal de doar 2 MHz pentru upstream.

În mare, un modem de cablu (indiferent de model) este alcătuit dintr-un tuner, un modulator, un demodulator, un controler MAC (Media Access Control) şi un miniprocesor.

Tuner-ul este asemănător cu cele întâlnite în televizoare, cu deosebirea că ele funcţionează pe o paletă de frecvenţe cuprinse între 5 şi 850 MHz.

Ca şi în cazul modemurilor de dial-up, demodulatorul din modemul de cablu are rolul de a recepţiona semnalul de radiofrecvenţă ce conţine date, de a-l decripta şi de a-l oferi pe tavă unui convertor de semnal analogic în semnal digital. În cazul modulatorului, situaţia este asemănătoare, cu menţiunea că procesul este invers.

În ceea ce priveşte MAC-ul dispozitivului, el are rolul de a face legătura între software şi hardware prin intermediul unor protocoale de transmisie a datelor. În cele mai multe cazuri, o parte dintre funcţiile MAC-ului sunt în subordinea directă a procesorului modemului deoarece, în cazul unor atacuri de genul DOS, funcţionarea modemului să nu fie afectată.

Avantajul folosirii acestei soluţii „pe cablu" constă în faptul că ratele de transfer nu au de suferit din pricina distanţei între utilizator şi furnizorul de Internet, deoarece fiecare modem de cablu face parte dintr-un circuit ce începe şi se termină la sediul companiei de cablu.

Pe de altă parte însă, dacă numărul de utilizatori este foarte mare şi compania de cablu nu suplimentează cu frecvenţe adiţionale, ratele de transfer vor scădea simţitor şi timpul de sincronizare a modemurilor poate creşte până la câteva ore.

■ BogdanS

Denumire: SURFboard SB5100i
Gen: Broadband gateway
Producător: Motorola
Distribuitor: Media Concepts
Telefon: 021-210.60.72
Preţ: 65 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

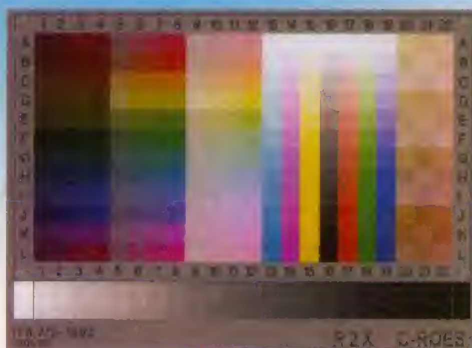

A4

Scanare rapidă și eficientă

Nu cu mult timp în urmă, posesorii unui scaner cât de cât performant erau demni de admirație. Și nu pentru că scanerul în sine era mare smecherie, ci pentru că era acea componentă hardware care lipsea de la porturile paralele ale foarte multor PC-uri. Să fi fost oare din cauza costurilor? Tot ce e posibil. La ora actuală, scanerele au evoluat enorm. Au fost descoperite tehnologii noi, a crescut viteza de scanare, au scăzut zgomotele, a crescut calitatea, au scăzut prețurile și încet, încet acest dispozitiv a devenit cât se poate de accesibil.

Până una alta, să intrăm puțin mai în amănunt. Un scaner nu face nimic altceva decât să „citească" o imagine (a unei poze sau a unui text) deja tipărită și să transforme rezultatul într-un fișier digital. Datorită diversității obiectelor ce pot fi „citite", pe piață se găsesc câteva tipuri de scanere. Cel mai cunoscut nouă este cel flatbed, deoarece este cel mai uzual și dispune de un cap cititor mobil. Un al doilea model este scanerul sheet-fed. Acest tip de scaner nu are foarte multe părți în mișcare, singurul lucru care se zbate fiind hârtia care trece prin fața unui cap cititor fix. În categoria cea mai light sunt scanerele handheld, ce sunt acționate manual (portabile) și cu ajutorul cărora pot fi scanate lucruri ce în mod normal nu pot fi poziționate într-un scaner normal. Cele mai rar întâlnite modele de scanere sunt cele cu tambur. Ele se întâlnesc cel mai probabil în laboratoare profesionale unde se lucrează cu materiale și imagini la rezoluții foarte mari.

În ceea ce urmează, noi ne-am oprit (deocamdată) la modelele de scanere flatbed, deoarece sunt cele mai avantajoase pentru toată lumea.







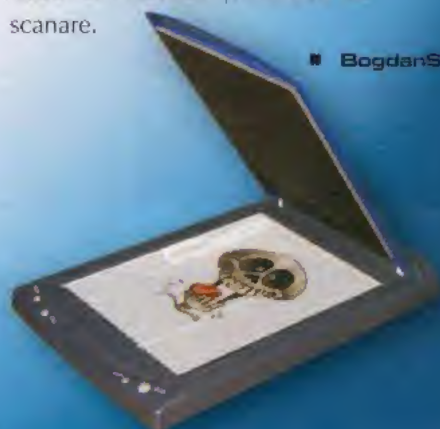
Afirmația lu' Dimmu

Scanning... in Progress

Majoritatea scanerelor din acest test au la bază cea mai nouă tehnologie de scanare, grație senzorului CCD. Senzorii CCD (charge-coupled device) sunt întâlniți și la unele camere foto digitale și nu sunt nimic altceva decât niște mici diode foarte sensibile la lumină al căror rol este să transpună fiecare pixel dintr-o imagine tipărită într-un fișier digital. Până să ajungă la acest senzor, imaginea este trecută printr-un întreg mecanism format din filtre, oglinzi și numeroase lentile. Pentru ca imaginea scanată să fie cât mai apropiată de cea reală, trebuie luați în calcul și tipul și puterea lămpii ce luminează respectivul document.

Scopul acestui test a fost acela de a vă arăta cum stă situația cu scanerele flatbed sub 100 de euro de la noi. Testul a avut la bază un PC dotat cu procesor Intel Pentium 4 la 3 GHz, 512 MB de memorie și, cel mai important, un port USB 2.0. Scanerele au fost evaluate la capitolele calitate și viteză cu ajutorul unor tipărituri de mare rezoluție, special concepute pentru teste de scanere. Rezoluția s-a testat prin setarea și scanarea la rezoluția maximă hardware (rezoluția optică) în mod alb-negru (bitmap) și grayscale, în timp ce, pentru scanarea cromaticii și a fotografiilor am abuzat de rezoluția de 300 dpi. Toate aceste teste au fost cronometrate, astfel că o parte din nota obținută de fiecare scaner se datorează și vitezelor de scanare.

■ BogdanS



Canon CanoScan 3200F

+ viteză
+ calitate
– zgomot

Nota LEVEL: 8,14
Nota calitate: 7,1
Distribuitor: Atlas Comp. / Tornado Sist.
Telefon: 021-410.29.26 / 021-206.77.77
Preț: 87 EURO (fără TVA)



CanoScan 3200F oferă cam absolut tot ceea ce își poate dori un user. Pe cei care deja dețin un scaner de prea mult timp îi sfătuiesc să facă o achiziție nouă. Pe cei care nu au mai avut și au de gând să schimbe acest lucru îi sfătuiesc să cumpere acest model doar în cazul în care doresc să îl și folosească. Ce-i drept, la ce design are și la modul în care este construit, tentația de a-l folosi pe post de bibelou este destul de mare. Kit-ul foto pe care acest scaner îl are în dotare poate fi de un real folos celor care se împiedică la fiecare pas de câte un film foto sau de vreun diapozitiv. Indiferent dacă îl folosiți să scanați doar niște documente sau opere de artă de prin diverse cataloage, nu veți fi dezamăgiți de rezultat. Din păcate, rezoluția optică de 1200 dpi (dots per inch) vă poate crea mici probleme la anumite fotografii de familie. Gradul de detalii scoase la „interval" poate încorda puțin nervii prietenei sau ai soției.

În ceea ce privește dotările software ce însoțesc scanerul, am puține rețineri. Cei obișnuiți cu programe puternice de editare foto vor strâmba puțin din nas la colecția de programe ce sunt oferite „gratis".

LOC	1	2	3	4	5
Producător	Canon	Canon	Umax	Genius	BenQ
Model	CanoScan 3200F	Lide50	Astra 6400	ColorPage-HR6X Slim	Scanner 5550
Ofertant	Atlas Computer / Tornado Sistems	Atlas Computer / Tornado Sistems	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Tornado Sistems
Telefon	021-410.29.26/ 021-206.77.77	021-410.29.26/ 021-206.77.77	021-211.70.90	021-211.70.90	021-206.77.77
Preț [euro] (fără TVA)	87	83	93	63	41
Specificații tehnice					
Scanning method	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD
Rezoluție optică (H x V) (dpi)	1200 x 2400	1200 x 2400	600 x 1200	600 x 1200	1200 x 2400
Colour depth (bit)	48	48	42	48	48
Construcție/dotări					
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	FireWire-IEEE-1394	USB 1.1	USB 2.0
Transparency unit	da	nu	nu	da	nu
Posibilitate scanare cărți	da	da	nu	da	da
Software					
Calibration software	da	da	da	da	da
OCR software	da	da	da	da	da
Photo-editing software	nou	nou	vechi	vechi	vechi
Performanțe - măsurători					
Prescan (secunde)	3	10	10	12	13
Total deviație uniformitate alb	10	4,9	10	10	10
Nota calitate+rezoluție Bitmap (Alb-Negru)	2	4	2	3	3
Nota calitate +rezoluție Grayscale	9	10	10	9	9
Nota calitate IT8 - Cromatica	6,6	8,3	6,6	6,6	6,6
Nota calitate - Fotografie	9	9	9	7	9
Note normalizate					
Notă construcție/dotări	71,9	56,3	40,6	62,5	56,3
Notă viteză scanare	100	71,6	72,2	52,3	43,3
Notă calitate scanare	71,1	100	88,2	81,8	88,2
[illegible]	**8,1**	**7,9**	**7,07**	**6,6**	**6,4**



Canon CanoScan 3200F | Canon Lide50 | Umax Astra 6400 | Genius ColorPage-HR6X Slim | BenQ Scanner 5550

Genius ColorPage-HR6X Slim





+ kit transparență
+ auto unlock
– rezoluție

Nota LEVEL:	6,67
Performanță:	8,2
Distribuitor: UltraPRO Computers	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 63 EURO (fără TVA)	

Nu trebuie să fii un geniu(s) ca să îți dai seama că lucrurile simple se rezolvă cu soluții simple. Din aceeași categorie face parte și acest model de scaner ColorPage-HR6X Slim. Ușor, destul de suplu și cu un oarecare iz de eleganță, acest scaner își poate câștiga fani destul de ușor. Deși are o rezoluție optică de doar 600 x 1200 dpi, (fie vorba între noi, foarte puțini folosesc mai mult), iar rezultatele obținute cu ColorPage-HR6X Slim se remarcă printr-o coloristică caldă și foarte bogată.

Dacă din întâmplare acest scaner ajunge să facă muncă de birou, atunci el vă pune la dispoziție cele cinci butoane cu funcții rapide de scan, copy, fax, recognize și send e-mail. Că tot veni vorba despre recognize OCR, adică funcția de recunoaștere de caractere, acest scaner este însoțit de unul dintre cele mai „recunoscute" programe de acest gen: Abbyy FineReader OCR.

La fel ca și în cazul altor câteva scanere, și Genius ColorPage-HR6X Slim dispune de un dispozitiv ce îi permite utilizatorului ca atunci când nu folosește scanerul, acesta să poată fi parcat pe verticală.

6	7	8	9	10	LOC
Umax	Mustek	Plustek	Umax	BenQ	Producător
Astra 4700	Bear Paw 4800TA Pro II	OpticPro ST 12	AstraSlim 1200 SE	Scanner 5000	Model
UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Tornado Sistems	Ofertant
021-211.70.90	021-211.70.90	021-211.70.90	021-211.70.90	021-206.77.77	Telefon
89	96	72	75	36	Preț (euro) (fără TVA)
					Specificații tehnice
CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	Scanning method
1200 x 2400	2400 x 4800	600 x 1200	1200 x 2400	1200 x 2400	Rezoluție optică (H x V) (dpi)
48	48	48	48	48	Colour depth (bit)
					Construcție/dotări
USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1	USB 1.1	Interfață
nu	da	da	nu	nu	Transparency unit
da	da	da	da	da	Posibilitate scanare cărți
					Software
da	da	da	da	da	Calibration software
da	da	da	da	da	OCR software
vechi	nou	nou	vechi	vechi	Photo-editing software
					Performanțe - măsurători
8	13	16	22	11	Prescan (secunde)
1,3	10	10	10	10	Total deviație uniformitate alb
1	2	1	3	3	Nota calitate+rezoluție Bitmap (Alb-Negru)
9	10	9	9	9	Nota calitate+rezoluție Grayscale
15,8	3,6	5,6	6,6	6,6	Nota calitate IT8 - Cromatica
4	3	9	10	10	Nota calitate - Fotografie
					Note normalizate
56,3	100	62,5	56,3	56,3	Notă construcție/dotări
34,4	32	38	28,3	27,8	Notă viteză scanare
79,6	49,7	65,7	76,4	76,4	Notă calitate scanare
5,7	**5,6**	**5,5**	**5,4**	**5,4**	[illegible]



Umax Astra 4700 | Mustek Bear Paw 4800TA Pro II | Plustek OpticPro ST 12 | Umax AstraSlim 1200 SE | BenQ Scanner 5000

BenQ Scanner 5000



+ aria de scanare
+ preț
– dotări

Nota LEVEL:	5,44
Performanță:	7,6
Distribuitor: Tornado Sistems	
Telefon: 021-206.77.77	
Preț: 36 EURO (fără TVA)	

Compania BenQ nu a realizat foarte multe modele de scanere, însă cele pe care le-a făcut sunt destul de interesante. Din punctul de vedere al celor de la BenQ, seria 5000, din care face parte și acest model, se adresează unui segment de piață destul de des întâlnit, mai ales la noi în România. Este vorba despre aceia dintre noi care nu vrem să dăm prea mulți bani pe o chestie, dar să ne și facem treaba cât se poate de bine cu ceea ce avem. BenQ nu a investit foarte mult nici în imaginea acestui scaner, nici în dotări extraordinare. BenQ oferă utilizatorilor un scaner simplu, ieftin, ușor de utilizat și destul de performant.

Rezoluția maximă a acestui scaner este de 19200 x 19200 dpi, bineînțeles interpolată. Bagajul de cunoștințe software ce însoțește acest scaner este destul de umflat, printre alte lucruri numărându-se și driver-ul proprietar Mirascan Scanner 6, MergeMagic Software, Arcsoft PhotoImpression, Arcsoft PhotoBase și, de ce nu, ABBYY FineReader Sprint pentru recunoașterea de caractere. Nu știu dacă sunt mulți pasionați, însă dacă doriți, puteți să apelați și la HanWang OCR, un soft de recunoaștere pentru caractere chinezești. La cât sunt de asemănătoare cu scrisul de mână al unor doctori d'ai noștri, nu se știe niciodată.

LOC	11	12	13	14	15
Producător	Plustek	Genius	Genius	Mustek	Genius
Model	OpticPro ST 24	ColorPage - HR7XE	ColorPage-HR7X Slim	Bear Paw 2448TA Plus	ColorPage Vivid 1200XE
Ofertant	UltraPRO Computers	Flamingo Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Flamingo Comp. / UltraPRO Comp.
Telefon	021-211.70.90	021-222.50.41	021-211.70.90	021-211.70.90	021-222.50.41 / 021-211.70.90
Preț [euro] (fără TVA)	89	66	93	57	47
Specificații tehnice					
Scanning method	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD
Rezoluție optică (H x V) (dpi)	1200 x 2400	1200 x 2400	1200 x 2400	1200 x 2400	1200 x 2400
Colour depth (bit)	48	48	48	48	48
Construcție/dotări					
Interfață	USB 2.0	USB 1.1	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1
Transparency unit	da	nu	da	da	nu
Posibilitate scanare cărți	da	da	da	nu	da
Software					
Calibration software	da	da	da	da	da
OCR software	da	da	da	da	da
Photo-editing software	nou	vechi	vechi	nou	vechi
Performanțe - măsurători					
Prescan (secunde)	10	9	15	12	28
Total deviație uniformitate alb	10	8,7	10	10	10
Nota calitate+rezoluție Bitmap (Alb-Negru)		1	1	2	3 2
Nota calitate +rezoluție Grayscale	9	9	10	9	10
Nota calitate IT8 - Cromatica	6,6	5,8	5,6	3,6	4,6
Nota calitate - Fotografie	9	9	6	6	7
Note normalizate					
Notă construcție/dotări	75	59,4	75	68,8	46,9
Notă viteză scanare	22,5	35,5	26,8	35,9	34,7
Notă calitate scanare	68,4	66,4	63,1	57,7	63,1
Nota finală LEVEL	**5,3**	**5,3**	**5,3**	**5,2**	**4,9**



Plustek OpticPro ST 24 | Genius ColorPage HR7XE | Genius ColorPage HR7X Slim | Mustek Bear Paw 2448TA Plus | Genius ColorPage Vivid 1200XE

Nokia 6610i

Când vine vorba de a îmbina utilul cu plăcutul, telefonul Nokia 6610i poate fi considerat ca fiind una dintre variantele câștigătoare. Indiferent de anturajul vostru, cu acest telefon puteți atrage mult mai ușor atenția celorlalți. În opinia mea, combinația foarte interesantă de argintiu cu negru sau argintiu cu albastru scoate în evidență mult mai ușor ecranul său color. Prin intermediul acestuia pot fi vizionate fără probleme toate pozele ce se pot realiza prin intermediul camerei foto digitale incluse. Din păcate, rezoluția acestor poze este destul de mică, însă avem o paletă largă de opțiuni când vine vorba despre rington-uri. În memoria acestuia se găsesc nu mai puțin de 21 de melodii polifonice și 10 melodii monofonice. Pentru momentele cu prea puțină „acțiune", Nokia 6610 se poate transforma într-un mini receptor de posturi radio sau într-o mini consolă de jocuri pe care tronează PuzzleChess și Bounce.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 44 x 19 mm
Greutate:	87 g
Display:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 780 mAh
Stand-by:	până la 430 de ore
Talk time:	maxim 3,5 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro



Motorola RAZR V3

Printre modelele de telefoane mobile lansate de compania Motorola în această perioadă se numără și RAZR V3. Designul său impresionează în special prin „îmbrăcămintea" realizată dintr-un aliaj special de aluminiu, ce conferă utilizatorului un grad ridicat de siguranță. Spre încântarea noastră, acest lucru nu este singura noutate ce însoțește telefonul V3. Tastele telefonului au fost realizate dintr-un polimer chimic, fapt ce a redus grosimea telefonului la doar 14 milimetri. În ceea ce privește funcționalitatea lui V3, paleta de servicii și opțiuni oferite este foarte extinsă. Spre exemplu, fișierele video codate MPEG4 sau MP3-urile nu sunt o noutate pentru acest telefon.

Pe de altă parte, navigarea pe Internet, jocurile Java sau aparatul foto digital inclus sunt alte opțiuni ce pot fi utilizate pentru petrecerea timpului liber.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 53 x 14 mm
Greutate:	95 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Display2:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	98 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore

Siemens SK65

Deși seamănă mai mult cu un organizer, acest telefon este incredibil, în special pentru persoanele pentru care MMS-ul sau SMS-ul este un mod de viață. Inovația celor de la Siemens este tastatura QWERTY cu 37 de butoane, ce poate fi extrem de utilă în situația în care trebuie să luați foarte rapid niște notițe sau să scrieți un e-mail. Siemens SK65 poate să înmagazineze în cei 64 MB de memorie internă o cantitate impresionantă de informații, aplicații Java sau rington-uri polifonice. Pentru a ușura transferul anumitor date, telefonul poate fi conectat la un PC fie prin intermediul portului infraroșu, fie prin USB.

Pauzele de recreare pot fi umplute cu mai multă acțiune grație celor trei jocuri incluse (Chess master, Golf și Sea Battle).

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	120 x 47 x 22 mm
Greutate:	144 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

■ BogdanS



lifestyle

Eroul
(Hero (Ying xiong))



La apogeul perioadei de război între statele chineze, țara este împărțită în șapte regate: Qin, Zhao, Han, Wei, Yan, Chu și Qi. De-a lungul anilor, regatele s-au luptat între ele fără milă pentru a obține supremația.

Regatul Qin e cel mai hotărât să câștige. Regele din Qin e orbit de visul de a cuceri întreaga țară și de a deveni primul Împărat. Timp de mai mulți ani, el este cea mai vânată țintă pentru asasinii din celelalte șase regate. Dintre aceștia, cei mai de temut sunt cei trei asasini legendari : Sabia Frântă, Fulg de Nea și Cerul.

Când enigmaticul șef al trupelor regale, Cel Fără Nume, sosește la palat purtând armele asasinilor uciși, Regele se arată nerăbdător să-i audă povestea: o poveste cutremurătoare despre dragoste, onoare și datorie, care depășește granițele istoriei.

An: 2002
Gen: Action
Distribuție: Jet Li, Tony Leung Chiu-Wai, Maggie Cheung
Regie: Zhang Yimou
Compania: NEW FILMS

Craniile II
(The Skulls II) VHS și DVD



Craniile a fost apreciat drept „cel mai bun thriller de suspans" de către revista Wireless Magazine. Iată acum urmarea sa uluitoare – Craniile II. Suspansul începe când un student nevinovat e atras în lumea misterioasă a celei mai puternice societăți secrete a națiunii.

După ce se înscrie în societatea Craniile, Ryan Sommers (Robin Dunne) e avertizat să nu trădeze secretele organizației sau ale membrilor săi sus-puși. Ryan e martor la o crimă în camerele private ale societății și descoperă cum, cu cât se apropie mai mult de adevăr, cu atât mai periculoasă devine viața pentru el. Presiunea la care e supus din partea colegilor săi ia un nou înțeles în acest thriller sexy.

Cel mai sexy film de groază al anului!

An: 2002
Gen: Thriller, Action Thriller
Distribuție: Robin Dunne, Lindy Booth, Ashley Cafagna
Regie: Joe Chappelle
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Shrek
(Shrek) DVD



Această comedie realizată în întregime pe calculator prezintă aventurile lui Shrek (Mike Myers), un căpcăun verde căruia îi place singurătatea, dar a cărui mlaștină este invadată de creaturi de poveste, alungate de diabolicul Lord Farquaad (John Lithgow). Pentru a-și redobândi singurătatea, Shrek trebuie s-o salveze pe prințesa Fiona (Cameron Diaz), cu care Farquaad intenționează să se însoare, din ghearele unui dragon. Shrek e însoțit în aventurile sale de un măgar foarte vorbăreț (Eddie Murphy), care va descoperi un secret îngrozitor al prințesei Fiona.

An: 2001
Gen: Adventure / Romance / Animation / Fantasy / Family / Comedy
Voci: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lithgow, Vincent Cassel
Regie: Andrew Adamson, Vicky Jenson
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Fracul magic
(The Tuxedo) DVD



Jackie Chan (Ora de vârf) și Jennifer Love Hewitt (Heartbreakers) sunt parteneri croiți la comandă pentru Fracul magic, un film de acțiune plin de umor, adrenalină și cascadorii nebunești. Jimmy Tong (Chan) e un taximetrist obișnuit, devenit șofer, care îmbracă un costum de super-spion, de două milioane de dolari, și devine brusc un agent secret strălucitor. Pregătit pentru probleme, acest smoching de lux îl aruncă pe Chan și pe partenera sa (Love Hewitt) în lumea periculoasă a spionajului internațional. Îmbrăcați-vă pentru acțiune!

An: 2002
Gen: Action / Sci-Fi / Comedy
Distribuție: Jackie Chan, Jennifer Love Hewitt
Regie: Kevin Donovan
Compania: UNIVERSAL PICTURES

DVD-urile sunt oferite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

Diamly future
Asociatie Culturala de Tineret



bino cu noi !!!

Toamna Studenteasca 2004

Festival National Studentesc

CONCURS LEVEL ŞI

best distribution

Câştigă jocul DOOM 3



Cine este producătorul jocului DOOM 3?

a. Activision ■

b. id Software ■

c. Carmack Industries Ltd. ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul DOOM 3 din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro

Câştigă un scaner Mustek ScanExpress 1248UB USB



Ce notă a obţinut Genius ColorPage-HR6X Slim în testul din această lună?

a. 6.65 ■

b. 6.66 ■

c. 6.67 ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în testul de scanere din rubrica Hardware a acestui număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI

pccoolers.ro

Câştigă un cooler Thermalright SLK 947U



Cine este producătorul jocului Spellforce: The Breath of Winter?

a. Phenomic Game Development ■

b. Jowood Productions ■

c. Jowood Studios ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul despre Spellforce: The Breath of Winter din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 octombrie 2004.

Garfield, The Movie

Viața este cum nu se poate mai dulce pentru Garfield (Bill Murray), un motan cum nu se poate mai cuminte. Așezat pe fotoliu în fața televizorului, se înfruptă din mâncarea sa favorită, lasagna, și face glume proaste pe seama stăpânului său, Jon. Garfield este stăpânul universului. Asta până într-o zi, când Jon îl ia pe Garfield cu el în vizită la frumoasa veterinară Liz Wilson (Jennifer





Love Hewitt), care îi oferă în dar o creatură pufoasă și neastâmpărată ce reprezintă tot ceea ce Garfield urăște mai mult pe lume. Garfield face cunoștință cu drăgăstosul Odie... un câine. Pentru prima dată în cele nouă vieți ale sale, sarcasticul motan rămâne fără grai. Neastâmpăratul cățel îl aleargă de colo-colo, până când leșină de oboseală sau se izbește de vreun perete, și latră vesel prin casă spre amuzamentul lui Jon, care se atașează pe loc de el. Odie i-a dat lui Garfield viața peste cap. Soluția lui Garfield: AFARĂ, CÂINE AFURISIT! Iar când năzdrăvanul cățel cade în mâinile unor răufăcători, ai crede că Garfield e în al nouălea cer de bucurie. Însă cu un curaj și o energie ce nu îl caracterizează defel, Garfield renunță la lenevealǎ pentru a trece la acțiune. Este ferm hotărât să realizeze imposibilul: să-l salveze pe Odie.

Data lansării 17 septembrie 2004

Distribuit de InterComFilm România

The Chronicles of Riddick

În Univers este o perioadă întunecată. Planetele cad una după alta sub stăpânirea Necromogerilor – războinici cuceritori care oferă lumii întregi o alegere simplă: să se convertească sau să moară. Aceia care refuză regulile impuse de ei speră în zadar ca cineva sau ceva va încetini creșterea Imperiului Necro. Rebeli există, dar au viața scurtă, iar salvatorii sunt în număr foarte redus. Când lucrurile merg prost, supraviețuitorii se agață de orice: mituri, profeții și speranțe deșarte, cum ar fi existența unor eroi izbăvitori. Dar binele nu este întotdeauna antidotul răului, iar legendele pot fi greșite. Uneori, antidotul răului este ceva și mai rău. Ca urmare, un exilat de tristă amintire este solicitat să intre în luptă. El este Riddick (Vin Diesel), un tip căruia nu-i pasă cine stăpânește Universul atât timp cât este lăsat în pace. El locuiește de cinci ani pe o planetă uitată de Dumnezeu din sistemul Taurus. Aici s-a refugiat și de atunci nu s-a mai uitat înapoi. Majoritatea timpului și-o petrece ajutând mercenarii să evadeze, aceștia devenindu-i aliați de nădejde. Pentru el totul este neinteresant, orice s-ar întâmpla, apocalipsă sau pace, tot ceea ce-l preocupă este să-și salveze pielea. Dacă procedezi la fel, ești prietenul lui. Aceasta până într-o zi. Iar atunci...

Data lansării 24 septembrie 2004





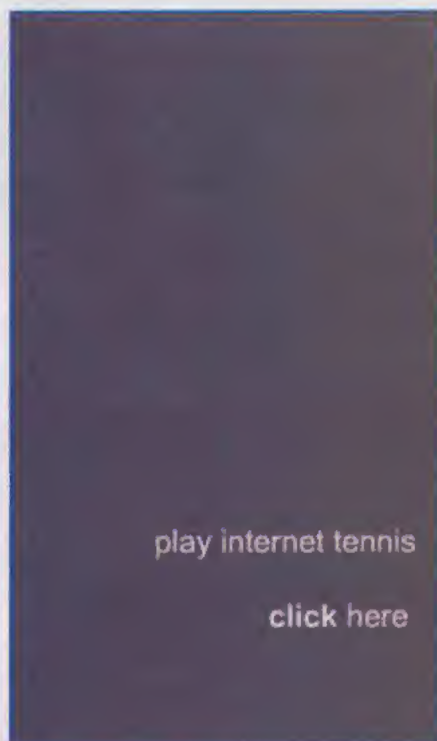
WWW.

Genetic Saving & Clone Inc.

savingsandclone.com

Ți-a fugit mâța de acasă și ți-a adus-o vecinu' întinsă pe roata din stânga față și jumătate de parbriz? Sau poate îți e dor de vremurile bune, când pisica era mică și drăguță, nu grasă și nesimțită ca acum... Cine știe, poate te-ai atașat într-atât de animalul tău încât ai vrea să fie lângă tine tot timpul. Ei bine, de acum există o firmă care se ocupă cu clonarea animalelor de casă. Pisicile pot fi clonate încă de acum, însă pentru câini trebuie să aștepți până în 2005.





Internet Tennis

www.fetchfido.co.uk/games/internet_tennis/internet_tennis.htm

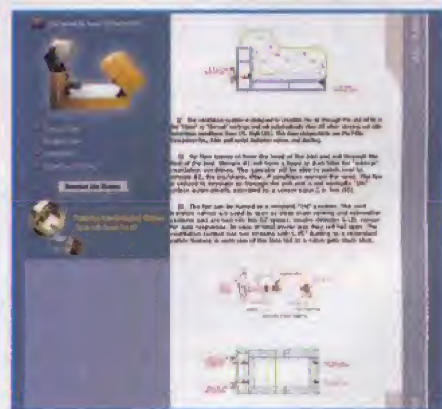
Exemplul cel mai elocvent al faptului că nu grafica face un joc. O partidă de tenis pe calculator nu trebuie să aibă teren, arbitri sau spectatori. Nici măcar fileu sau rachete. Până la urmă, chiar și mingea e o chestie opțională. Doar un maus și două cuvinte: Click Here.

Quantum Sleeper

www.qsleeper.com

Dacă vrei să nu mai dormi cu un ochi la ușă și bâta de baseball sub pernă... Dacă vrei să ajungi să nu te mai sperie nici măcar sunetul bombelor atomice care îți distrug grădina... Dacă ești masochist și vrei să afli cum o să fie să dormi ca într-un coșciug...

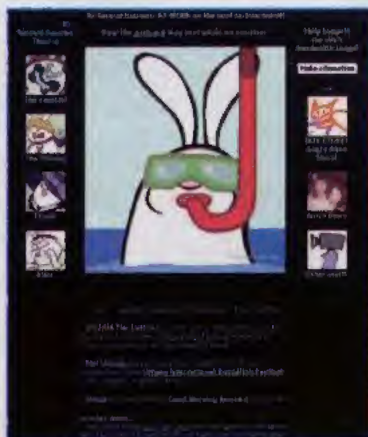




Angry Alien Productions

www.angryalien.com

Atunci când Leonardo di Caprio nu este decât un mic iepure alb, iar ditamai Titanicul este condus de alte rozătoare pufoase, îți dai seama că ceva nu e în regulă. Când Jack Nicholson are două urechi lungi, codiță și blăniță, deja The Shining arată altcumva. Iar atunci când Alien și Exorcistul au numai 30 de secunde (dar bune!), înseamnă că ai ajuns pe Angry Alien Productions.





În 4 mm veți gasi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW ● 23 Octombrie 2003 ● Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume → 4 mm ← AUTOSHOW

LEVEL 09/04 — **talon de comandă**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL DRIVERE	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL LINUX FEDORA CORE 1	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ______

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 09/04 — **talon de abonament**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	500.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	900.000 lei

Începând cu luna: ______

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate | Cod | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ______

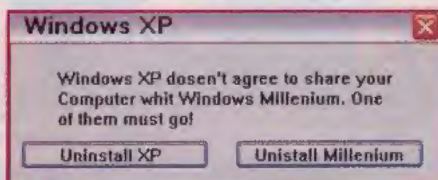
talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



Pun pariu că Windows Millenium pierde.
Imagine primită de la GO2GRAVE.





Deja se dă în spectacol. Ce-i aici ? Atena 2004? **Imagine trimisă de Firs.**

Iuuuh. No, bine v-a făcut.
Imagine nesemnată.





Încă o contopire în absolut.
Imagine primită de la PuRiCeLe.

Feng Shui Freak.
Imagine trimisă de Yami Vegeta.





Cred c-am dat peste MISA TEAM BILDING.
Imagine trimisă de GO2GRAVE.

Aaaa... Alo magicianu', amenda e două milioane. **Imagine primită de la Korosy I. Claudiu.**

Câștigătorul din acest număr este GO2GRAVE.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Jocurile în România

Industria jocurilor în România, așa slab reprezentată cum e ea, are marele avantaj că totuși există. Iar lucrurile încep să se miște din ce în ce mai mult. De exemplu, poate nu știați, dar studioul din România al Ubisoft este cel care produce Silent Hunter III, un joc cu greutate. Din păcate, studiourile mai mici vor avea întotdeauna mari dificultăți în a găsi resursele financiare pentru a-și putea duce până la capăt proiectele. Sunt sigur însă că în viitor lucrurile vor merge mai bine. Cât despre jucători, mă bucură în primul rând faptul că sălile de jocuri au devenit atât de populare, ceea ce înseamnă că interesul pentru jocuri este enorm. Că unii sunt mai gameri decât alții, asta s-a discutat în alte Chatroom-uri.

Pentru data viitoare vă propun următoarea temă: Luând exemplul lui DOOM 3, ce ați prefera la un joc? Să ofere un gameplay întâlnit și în alte jocuri, care să nu aibă nici o surpriză, dar are meritul de a-și face treaba cu brio, sau un joc care să experimenteze, să încerce să ofere noi experiențe, cu riscul de a o da în bară rău de tot?

Mail-urile le puteți trimite pe adresa mitza@level.ro, iar scrisorile pe adresa redacției.

Mr. Quackers

„Recunosc, am prins cam greu ce ați vrut să zicem, dar noroc cu IQ-ul meu. În România sunt două feluri de gameri. Cei care au crescut cu jocurile pe televizor, Mario și HC urile, și cei care s-au născut cu Counter-ul la nas și care dacă te aud zicând Thief sau Planetscape: Torment zic că îi înjuri. Chestia presantă nu e numai diferența dintre aceste clase gameristice, dar și posesiunile materiale. Adică cum să nu te oftici când tu cu P3 la 700 MHZ și cu 128 SDRAM vrei să joci Thief 3 și vezi că nu merge sau merge ca un album de poze și ăla cu P4 cu 512 DDRAM, GeForceFX 5900XT joacă numai CT. Dar să revenim la evoluția gamerilor din România. Cum am zis, puțini mai sunt cei care apreciază jocurile vechi și care chiar pot să aprecieze un joc nou la adevărata sa valoare. Dacă îl întrebi pe unu care are un calculator de 1 an și habar nu are de DOOM 1&2, de DOOM 3 ăla zice că e super mișto, e realist, grafică super (am auzit pe unu că DOOM 3 are grafică de Caunter, numai că e FPS) etc. Aici apar diferențele de opinie: ăia vechi sunt dezamăgiți, ăia noi sunt entuziasmați. De aceea noi ăștia cu bun simț și XP în domeniul jocurilor suntem enervați că firma X scoate jocul Y care e o porcărie, dar unu nou zice că e cel mai bun. Firmele au văzut chestia asta și cum ăștia noi sunt mai mulți decât ăștia vechi, scot numai joace pentru ăștia noi cu P4 cu... Dar iar am deviat de la subiect. Gamereala în România se duce spre o simplitate, o generalizare; dacă joacă toată clasa/blocul/satul :), trebuie și tu neapărat să îl joci ca să fii cool. Astfel jocurile anonime care nu se bucură de hype ori rămân în umbră ori vin ăștia vechii și îl salvează de la distrugere totală sau poate chiar îndeamnă la un sequel. O altă chestie enervantă e că majoritatea nu mai joacă pentru storyline sau pentru o evoluție a caracterului dintr-un RPG. Adică am auzit de multe ori fraze de genul „ce mă, tu l-ai jucat fără coduri? bă ce fraier ești" sau „cum? tu chiar te-ai chinuit să termini Morrowindul în 2 luni? eu am renunțat încă din prima zi". Dar încă mă mai chinuiește noaptea o experiență. M-am rugat de unu 3 zile să își bage Fallout-ul, poate, poate vede și el „lumina". Am stat 10 minute să se instaleze, iar eu în acest timp îi ziceam cam cum să facă etc. Când a intrat în joc s-a uitat mirat, a intrat în Temple of Trials și a omorât o furnică. Apoi a scos un „bleah" din ăla țărănesc și a zis „ce bă, ăsta e joc? ăsta e cel mai mare kkt pe care l-am jucat". Nimic în lume nu poate exprima ce am simțit eu în acel moment. Dar iarăși am deviat. Ar mai fi multe de zis, dar mă rezum la atât și sper ca generația de mâine de gameri să fie altfel. Desigur că peste 10 ani ăștia noi o să fie ăia vechi și ei o să se oftice atunci așa cum ne ofticăm și noi în acest moment. Dar ăia vechi de acum ce o să fie? Familiști?"

Minecan Valer

„Ahem, scuze dar nu știu cum să încep... Deci, este seară, tocmai am terminat de citit Chatroom-ul din LEVEL și am rămas plăcut surprins să văd că FANII adevărați sunt alături de voi întotdeauna și vă înțeleg problemele (că deh, tot oameni suntem). Singurul lucru pe care îl regret este faptul că nu v-am mai scris până acum, chiar dacă sunt un newbie (adică m-ați cucerit acum aproape doi ani la mare artă, și nu-mi pare rău :)). Motivul pentru care nu v-am scris este o necunoscută și pentru mine, deși aproape de fiecare dată aș fi avut multe idei - cel puțin interesante, dacă nu ciudate - de împărtășit cu voi.

Și acum să trecem la subiect! Ce cred eu despre industria joacelor din România? Păi nu cred că se poate vorbi de o industrie, din punctul de vedere al producției (heh - Misterele Laurei) și, sincer, n-am jucat până acum nici un joc românesc, chiar dacă unii vor râde! Dacă ar fi să apară o așa zisă industrie (mă refer strict la partea de producție), nu cred că ar avea așa succes, după multele nume sonore care au cauzat detronări, răsturnări de situații, dispute. Nu cred că am fi în stare, nu ÎNCĂ, să producem jocuri care să te lase cu gura căscată, să creăm nume care să ajungă la un nivel superior. Cred că se poate vorbi încă de o suprasaturare a pieței de jocuri, ideile sunt cam aceleași, faza e cine le pune în practică cel mai



Welcome to Romania



Counter-Strike pe bune, nu ca luzării ăia din café-uri!

bine, să ofere gamerului acel feeling de milioane, o grafică excelentă care să-ți desfete retina ș.a.m.d. Toate au un început și cred că suntem undeva pe drumul cel bun totuși... Poate că puținii producători pe care-i avem stagnează acum, dar sperăm că le va „pica fisa" și va fi ceva care să scoată din noi acel „WOW!".Și mai sper că nu se va produce o explozie de producții care să dezamăgească total! Părerea mea este că decât mult și prost, mai bine puțin, dar făcut bine, și refuz să cred că nu ar avea succes!"

Tancau Robert

„Dacă te duci vreodată la o sală de jocuri și întrebi pe un oarecare ahtiat de Counter Strike sau Fifa 2004 dacă iese anul acesta Prince of Persia 2 sau dacă are un patch pentru Star Wars: Knights of the Old Republic, se va uita urât la tine pentru o secundă și îți va arăta noua lui tactică de a da cu mingea în bară. Adevărul este că cea mai mare parte din românii pasionați de jocuri stau și dizolvă de zi cu zi un joc la multiplayer (cele mai dese cazuri) fără a mai încerca și altceva... Unde mai este magia jocului??? Recunosc că și eu acu' un an, doi rupeam cu prietenii Counterul, dar mai jucam și un Spider Man, un Snes Rom de dragul fostului Super Nintendo (dar nici prea multe că după aia te întrebi de ce nu îi functionează lui Chivu jetpackul). În fine, eu vreau să vă spun că românii nu sunt pasionați de jocuri! Cât despre jocurile produse în România... Păi ce să spun că nu prea sunt...Toate jocurile pe care le știu eu sunt mini-game-urile de pe net și jocul ăsta nou Getica!"

Spidey

„Despre industria jocurilor din România nu știu prea multe. Am mai auzit de niște shooter-e pline de bug-uri șiăla erotic „Misterele Laurei" (parcă așa se cheamă, n-am avut ocazia să-l joc) așa că, după părerea mea, industria jocurilor din România este slăbuță, dar nici n-am pretenții să fie altfel.

Cu jucătorii de pe la noi treaba stă așa: sunt unii care știu doar să joace Counter-Strike și cel mai nou FIFA, care le merg, sau alea noi care apar ca să se dea mari (eventual un Need for Speed), nu se pricep mai deloc la calculatoare (puterea unui calculator o măsoară în Pentium, habar nu au ce-i ăla un mb, gb, kb, ram etc.), știu doar să deschidă programe, aproape habar nu au despre clasificarea jocurilor etc.

Apoi urmează categoria gamerilor care mai joacă și un Quake3 Arena, Warcraft 3, Alien vs. Predator, Diablo 2. Acești gameri știu măcar basic-ul calculatoarelor și poate puțin mai mult. Gamerii din această categorie știu ce-i ăla rpg, fps,tbs,rts.

Și în cele din urmă urmează categoria gamerilor adevărați, care prețuiesc jocurile și recunosc unul cu adevărat bun (adică nu se uită numai la grafică și sunet; se uită la gameplay, la storyline și își dau seama dacă producătorii au pus suflet în joc, sau dacă doar au vrut să mai stoarcă niște bani din buzunarele noastre). Ei sunt pricepuți în ale calculatoarelor (știu basic-ul și advanced-ul noțiunilor de pentru jocuri, se pricep la programare...).

Ai mai întrebat de mass-media. Păi nu prea. Cea mai bună sursă sunt revistele: LEVEL, PC Games...

De televiziune, parcă este o emisiune pe Antena care mai zice despre jocuri (doar vreo 3-4 și prezentare scurtă), expoziții și alte alea.

Oricum nu o să vezi vreun trailer ca reclamă. Și mai am o nemulțumire: se țin prea puține concursuri, iar despre cele care se țin aflăm foarte târziu.



Un gamer adevărat se vede de mic

un ELF se DESTĂINUIE

Urmează-mă!
Modul de viață al elfilor s-a schimbat; împreună, vom dezlega acest teribil mister...

Fiecare membru al comunității strânge bani, chiar și pe căi dubioase, iar toți cu același, singur scop.

Privește ! Bunul meu prieten nu a închis un ochi toată noaptea. Cel mai puțin iscusit hoț i-ar putea pătrunde nestingherit în încăpere...

Pe voi, cine să vă mai hrănească, când toți sunt atât, atât de prinși în activitatea lor?

Totul a început o dată cu incursiunea, dezaprobată de bătrânii vrăjitori, în temnițele de la marginea pădurii elfilor. În adâncurile pământului, aventurierii au găsit un artefact, o mașinărie multiplicată apoi în ateliere și care și-a întins influența asupra comunității.

Astfel, s-a înființat o nouă ghildă, a celor care se folosesc de mașinării. Din câte știu, această breaslă se va diviza, datorită genurilor diverse în care elfii utilizează artefactele.

Totuși, puțini sunt inițiații, cei mai mulți - simpli diletanți. Cu ajutorul tiparului, cunoscătorii încearcă să-i educe pe începători.

Eu unul, rămân la biblioteca mea și la colțurile primitoare ale naturii.

Mă alungi, știu, pentru că și tu ești un adept al mașinăriilor. Mă voi înveli în tristețea mea și-mi voi găsi liniștea în largul mării. Eu nu am nevoie de mașinării...



Nuuu! Nu mă lasă şi pe mine să mă joc cu ei...

Ce-i drept, aş dori mai multe, de peste tot. Aş dori să fie mai ieftină revista (dacă nu să aibă mai multe informaţii sau jocuri), aş dori să nu merg la şcoală, aş dori ca totul să fie gratis, aş dori ca fetele să se arunce pe mine, dar nu tot ce ne dorim se întâmplă ☺."

dethknite

„Industria jocurilor în România... Hmm, acum pe oricine ai întreba, oricine ştie ce e ăla un joc pe calculator deşi au sau n-au PC acasă. Acum în România, peste jumătate din populaţie (cu mult peste) are calculator. Deşi am evoluat mult (noi românii) şi există mulţi gameri care ştiu ce înseamnă RPG şi FPS, care ştiu care sunt alea şi ştiu să le deosebească unul de altul, există MULT mai mulţi care habar n-au! Se joacă nonstop Counter Strike, sunt meseriaşi de meseriaşi la jocul ăsta, dar habar n-au ce gen e măcar... Şi sincer să fiu, oricine poate să apese 4 butoane şi un clic. Nu zic că nu îmi place counteru (deşi înainte îl uram, acum şi eu merg pe la net din când în când numai ca să mai fac câteva fraguri:)). Acum când mergi pe la net vezi din 30 de calculatoare 20 ocupate de copii sub 14 ani în Counter pe net. Şi despre mass-media n-am ce zice... Suntem total ignoraţi. Singurele dăţi când suntem în atenţia mass-mediei este numai atunci când se mai face câte o victimă din cauza calculatorului (am şi în clasă unu care a ajuns în ziar... A leşinat în faţa calculatorului după 33 de ore şi l-a luat ambulanţa şi ghiciţi la ce joc... Counter Strike, normal!). Concluzia este că există destui cunoscători dar există şi mai mulţi lame...necunoscători ☺."

Ca un preview pentru Chatroom-ul de luna viitoare („Jocurile cauzează sau nu dependenţă?"), vă propun să aruncaţi un ochi peste următoarea scrisoare:

Haţegan Florin

„Umblu pe stradă năuc după opt ore de lucru într-un haos total.

În secţia în care lucrez eu, media de vârstă se învârte undeva pe la treizeci de ani. În momentele de respiro, reuşim să mai povestim ce nivel am terminat din Painkiller sau Far Cry, sau cei cu sisteme mai slabe se rezumă la Delta Force – Black Hawk Down sau Rainbow Six. În fine, reuşesc să plec spre casă. Pe drum în troleibuz, copii de şcoală primară discută despre Counter Strike, Unreal Tournament 2004 sau mai ştiu eu ce. Ciulesc urechile. Reuşesc să aud „combo", „head shot", „multiplayer", „Barton", „Creative Audigy" şi altele. Rămân blocat. Într-un fel de transă reuşesc să mă târăsc prin căldură reuşind să evit soarele ca un adevărat „Thief". Ajung acasă. Cu ultimele puteri, mă îndrept spre calculator. Deschid uşa la cameră... Disperare. Fiu-meu se joacă NFS Underground. Sunt disperat, un tremur uşor mă apucă, intru în sevraj, îmi vine să mă dau cu capul de pereţi când... Îmi vine o idee: „Laurenţiu, du-te până la magazin să cumperi o pâine". După vreo zece minute, pleacă. Triumfător, mă aşez la calculator şi încep să joc Painkiller, imaginându-mi că generalul lui Lucifer de la sfârşitul nivelului e şeful meu. Când era lupta în toi, simt o uşoară bătaie pe umăr şi aud un glas piţigăiat: „Tati, îmi pui Ţapu Ţicu (joc educativ) pe comp?". Mă trec toate transpiraţiile, mi se încleştează mâna pe maus, dar reuşesc să mă abţin. „Denisa, nu vezi că sunt ocupat, vino mai târziu". După o jumătate de oră de mârâieli, trebuie să cedez locul. Resemnat, aştept seara.

E seară. Lumea merge la culcare, iar eu reuşesc să cuceresc ultima redută, calculatorul. Cu un zâmbet în colţul gurii încep Medieval - Total War. Timpul trece, eu construiesc din greu clădiri, antrenez trupe şi, satisfăcut, le trimit apoi la moarte. În timpul unui asediu, după ce am bombardat zidurile cetăţii şi am trimis trupele în castel, simt că mă ia o moleşeală şi mi se taie filmul. Auzeam o muzică orientală şi zgomote de luptă. La un moment dat, se apropie un călăreţ în goană, descalecă şi vine la mine şi mă scutură: „Generale, gene... gene... ge... Anormaaaalule, iar ai adormit la calculator." Era 5 dimineaţa şi trebuia să plec la serviciu.

Salut,

Mă numesc Haţegan Florin, dar mi se spune Don Pedro aka Il Padrino şi sunt din Timişoara. Am 32 de ani şi după cum sper că v-aţi dat seama sunt un jucător (gamer) înrăit. Din „păcate", nu sunt singurul din familie, am concurenţă puternică.

Îmi cer scuze că nu m-am prezentat de la început, dar această introducere mi s-a părut mai potrivită pentru a răspunde la întrebarea dacă se joacă lumea pe calculator. Părerea mea este că se joacă şi încă mult. Ce fel de jocuri nu ştiu precis, dar fiecare are preferinţele lui. Eu de pildă joc în funcţie de starea în care sunt. Dacă sunt obosit prefer un shooter sau un racing, dacă sunt odihnit prefer o strategie sau un şah pe net.

Chiar şi funcţionarul de la ghişeu, dacă te uiţi cum trebuie vezi că are deschis Solitaire-ul sau Mine Swiper-ul. Contează ce joacă? Îi interesează ce joacă? Că este RPG, sau shooter, sau quest, sau adventure? Pe unii da, pe unii nu, dar toţi au aceeaşi dorinţă: să joace."

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

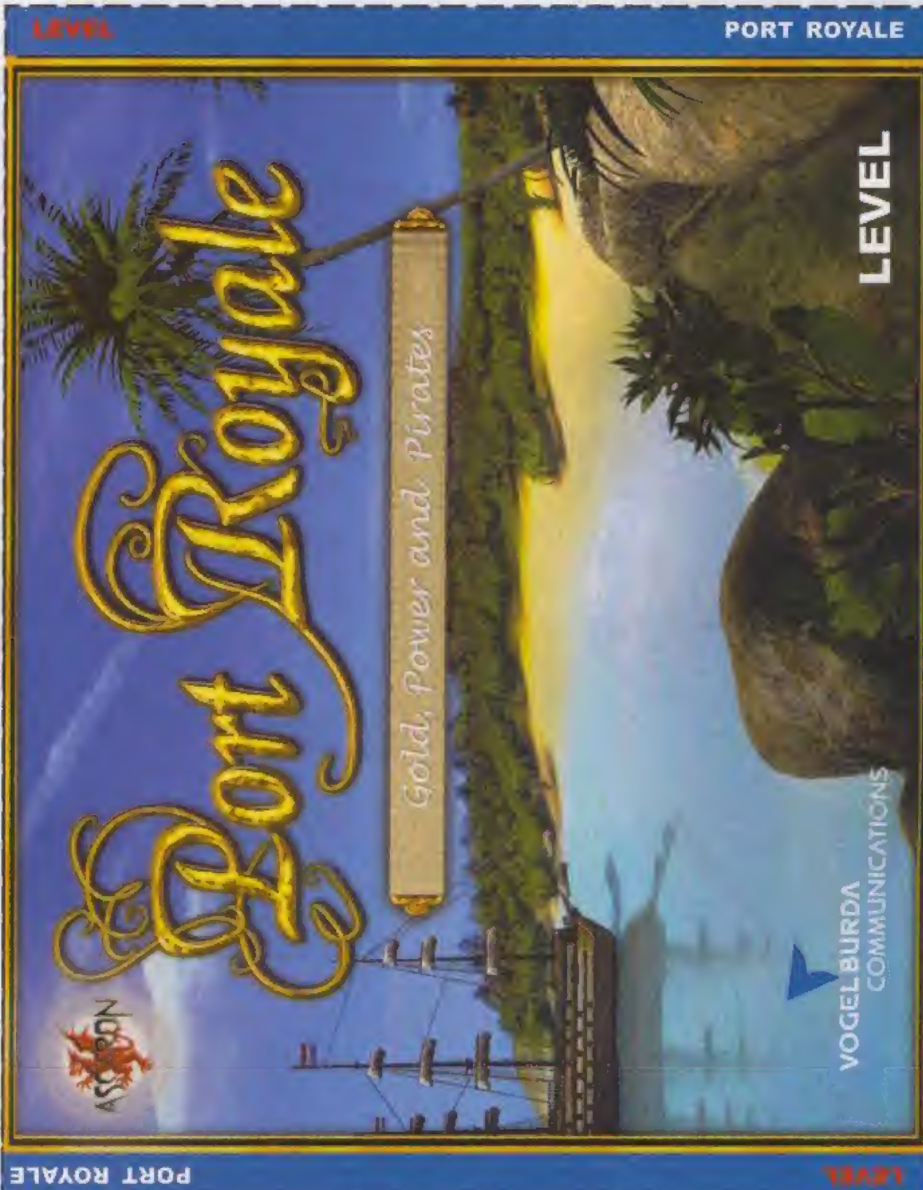
Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

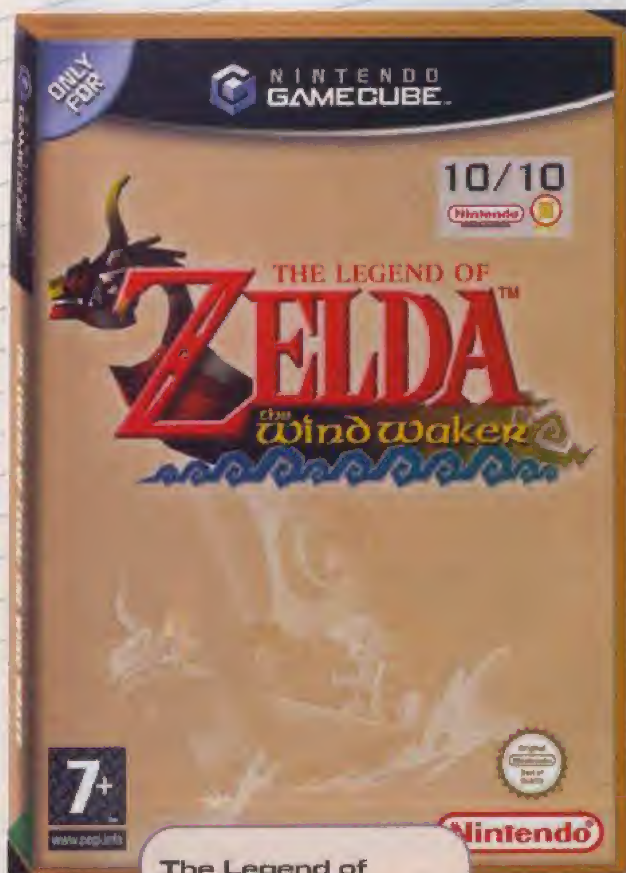
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



LEVEL PORT ROYALE



PORT ROYALE LEVEL



The Legend of Zelda: The Wind Waker

Cu adevărat legendar



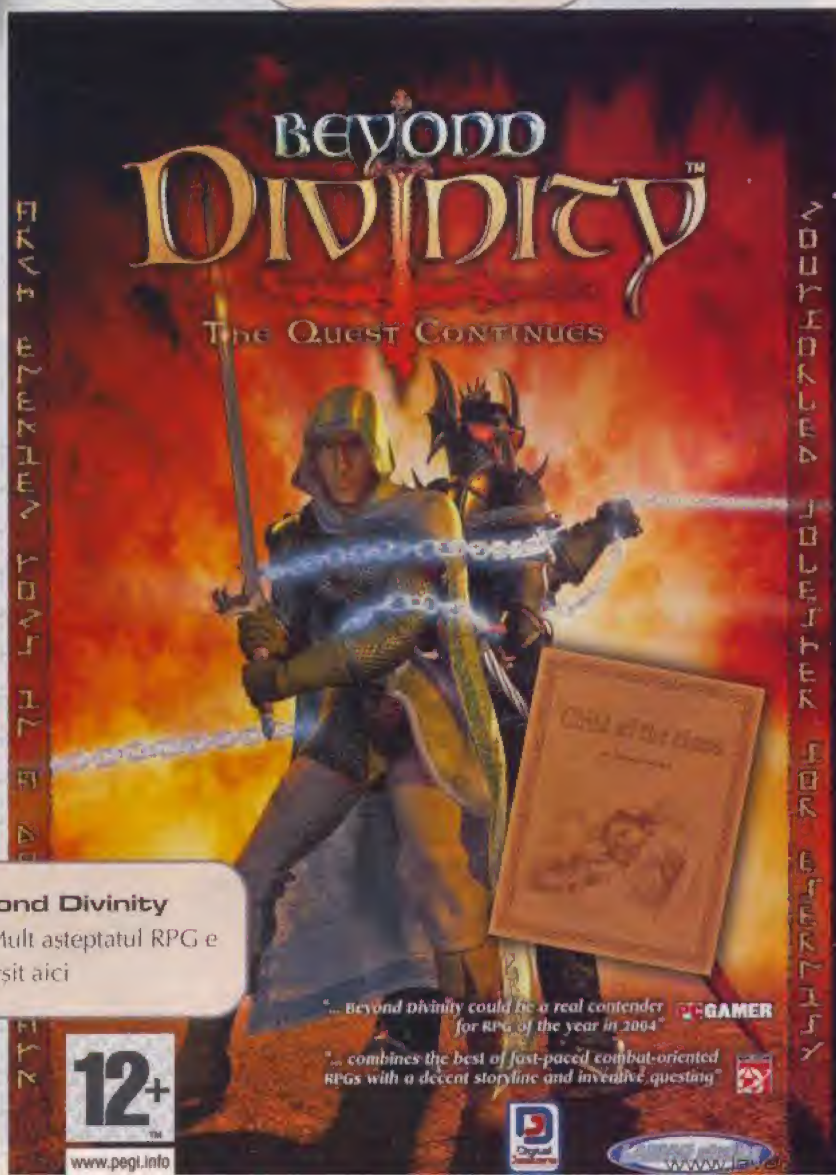
Transport Giant

Poți deveni cu adevărat un gigant?



Chessmaster 10th Edition

Cea mai evoluată versiune de șah pe calculator



Beyond Divinity

Mult așteptatul RPG e în sfârșit aici

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro